

1/91

18 Kčs

Popular Computer Publishing

EXCALIBUR

MODORE

48, 64, 128

SHARP

AMSTRAD

DIDAKTIK

GAMA, M

IBM PC

kompatibilní

ATARI ST

MEGA, TT

AMIGA

500-3000

**ČASOPIS
POČÍTAČOVÝCH
HER**

Vážení čtenáři,

pro velký úspěch malého čísla Excaliburu, herní přílohy Popular Computer Magazine SPECIAL '90, se náš kolektiv rozhodl vydat Excalibur nezávisle na PCM. Výsledkem je tato první číslo, které přišlo na svět v rekordně krátké době. Omluvte proto nízkou kvalitu zatím černobílého tisku, skromných 32 stran a některé další nedostatky, které jsme nestihli odstranit. Věřím, že se podaří vydávat časopis kvalitní, kde každý najde spoustu zajímavých informací.

Váš

Martin Lauřík, vydavatel

Milí přátelé!

Držte v rukou první časopis v ČSFR, který se bude zabývat výhradně počítačovou hrou. Jako příloha PCM jsme vyšli v rozsahu pouhých 8 stran a proto jsme se plně nemohli věnovat všem druhům domácích počítačů a nás rozličných. Mimo testů her budeme také přinášet spoustu návodů a plánek, takže na své si přijdou i ti největší fandové her. Jistě se staneme vašimi dobrými společníky, stejně tak dobrými, jako je váš počítač.

Nachledanou a úsměvu se těší

Lukáš Ladra, šéfredaktor

EXCALIBUR 1/91

MK ČR s 204, MČ 47 129 No.2

© Popular Computer Publishing, 1991

TESTY A RECENZE

| | |
|------------------------|----|
| Tip na hru roku/Lotus | |
| Esprit Turbo Challenge | 3 |
| Super Cars | 4 |
| Elite | 6 |
| Twin World | 7 |
| Maniac Mansion | 8 |
| E-Motion | 10 |
| The Gold of the Aztecs | 11 |
| Tusker | 11 |
| Police Quest | 12 |
| Millennium 2.2 | 14 |
| Barbarian | 16 |
| Deflektor | 16 |
| Operation Wolf | 16 |

JAK DÁL?

| | |
|--|----|
| Retaliator | 18 |
| Popis jednotlivých misí | |
| Pyjamarama | 20 |
| Kompletní návod | |
| Space Quest 1 | 21 |
| Kompletní návod a plánek | |
| Pokémonia | 23 |
| Nekonečné životy pro 20 her na ZX-Spectrum | |
| Tipy & Triky | 24 |
| Pro všechny počítače | |
| Comics | 25 |
| Excalibur přichází | |
| Game over | 28 |
| Sci-fi povídka | |
| Z redakce do redakce | 31 |
| Co bude v Excaliburu 2 ? | |

vydavatel: Martin Lauřík

šéfredaktor: Lukáš Ladra

redakce: Martin Slaviček, Jakub Červinka

kresby: ing. Josef Ladra; fotografie: I. Habart, 10. str. M. Kneš; layout: Martin Lauřík

tisk: Geodézie s.p. Praha

objednávky předtiskového a expedici zajišťuje DUPRESS, Podolská 110, 147 00, Praha 4
adresa redakce: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, CS 111 21, Praha 1, Czechoslovakia



NÁŠ TIP NA HRU ROKU 1991
Na tomto místě a na této stránce se budete po celý rok setkávat a programy, které naše redakce tipuje na hru roku 1991. Konec roku 1991 ukáže, jak jsme měli šťastnou ruku při výběru. V lednu a únoru 1991 budeme představovat hry, které vznikly na přelomu minulého a letošního roku a mají šanci promlavit i do žebříčku r. 1991.

Excalibur 3

Dvakrát od Magnetic Fields

V minulém roce zazářila mezi záplavou her nová firma Magnetic Fields - Magnetická pole. Na počátku roku 1990 vytvořila nadprůměrné SuperCars - Super auta a na sklonku minulého roku další hru, která voní benzinem, Lotus Challenge - Výzva Lotusu.

Magnetic Fields / Gremlin : Lotus Esprit Turbo Challenge

Po tak nečekaném úspěchu, jakého dosahli se Super Cars, se pustili chlapci od Magnetic Fields hned do práce na další hře. Výsledek na sebe nenechal dlouho čekat. Za půl roku po Super autech se na pulty "softhausů" dostává Lotus Esprit.

Než jsem si poprvé pustil tuhle hru, četl jsem o ní jen pochvalné články, byl jsem tedy připraven na dobré dítko. Výsledek ale předběl mé očekávání.

Začíná výbornou znělkou firmy Magnetic Fields - Gremlin a hned od počátku "slape" na plné obrátky. Několik obrazovek plných parametrů a vybavení Lotusu, potom stisknout červené tlačítko na joysticku a je tu další lahůdka - vnitřní přehrávač CD desek. Kdo rád jezdí v autě s naplno puštěnými reproduktory, může si na začátku závodu vybrat ze čtyř hudebních motivů. Osobně se mi nejvíce líbí hudba č. 03, avšak když chci opravdu závodit, dávám přednost výběru 00 - bez hudby. Zato perfektně slyším obrátky motoru a smyky auta (někdy i rány, jak narážím do ostatních aut, stromů a svodidel).

Muzika je vybraná a ... teď opravdu můžu zvolat - ano, výborně! Nájezd kamerou na červené auto na poslední dvacáté pozici, známá tři startovní "zatutání" (mimochemodm úplně stejná jako u Super Cars) a závod začíná.

Typická mačkanice na startu. Snažím se proklíkovat mezi dalšími pěti auty. Jednička, dvojka, trojka, čtyřka. Během několika sekund úžasné zrychlení. Jsem už čtrnáctý, třináctý. Zatačka vpravo, auto se dostává do řízeného smyku. Při výjezdu ze zatačky ůknou do auta přede mnou. Rychlost klesá ze 140 na 70 km/h. Znovu zrychlují. Čtyřka, pětka. Rychlost přes 180 km/h. Další zatačka, smyk. Snažím se dostat do úzké uličky mezi autem a reklamní tabulí. Bum, a jsem v reklamě! Rychlost klesá na nulu. Všechna auta, která jsem dosud předjel, má velkou rychlostí mjejí zleva i zprava. Jsem opět dvacátý a honička začíná nanovo.

Asi takhle začínal můj první závod. Hra má několik navolitelných obtížností, ale také tréninkový závod. Můžete jezdit jak s automatickou převodovkou (radi na vás počítá), tak i s normální, což je sice těžší, ale zato jedete rychleji. Vaším úkolem je v každém závodě dojet alespoň do desátého místa, jinak končíte. Závod se jede na několik kol, na delších tratích musíte zastavovat v boxu pro natankování dalšího benzínu. Počítač vás sám automaticky upozorní dotěrným pipáním, že vaše zásoba benzínu klesá k nule.



Další pochoutkou je možnost hry dvou hráčů. Obrazovka se rozdělí na dvě animační okna a v každém je vidět trať z pohledu odpovídajícího hráče. Ve složitějších úrovních jsou na dráze různé překážky a šikany, které zpomalují jízdu. Jen dokonalou technikou jízdy se jím dokážete vyhnout.

Grafika a animace hry běží výborně. Auto po silnici jede naprosto plynule, bez známého "trhání" vektorové animace. Někdy je dokonce tak rychlá, že při rychlé jízdě z kopce do kopce se docílí velmi silných realistických efektů. Máte pocit, že se s vámi auto houpe a slabším povahám se snad může udělat špatně. Zvuk je také na vynikající úrovni, o výběru skladeb jsem se již zmínil. Podobně jako u Super Cars vás hra strhne svou dramatictostí a soutěžovostí. U 16-bitových počítačů je hra náročnější na paměť. Je záhadou, proč jednotlivé nahrávané bloky nezůstávají v paměti a stále znovu a znovu se nahrávají z diskety. Dlouhé časy nahrávání jednotlivých tratí (cca 10-15 sec.) přeci jenom trochu zdržují a snižují napětí hry. Předem na oslabení se připravte, měl by být dokončen začátkem r. 1991.



Lotus Challenge

Magnetic Fields, 1990/91

Excalibur 1/91 92 %

2

idea

hudba

1

1

grafika

atmosféra

1

SPECIALITY: U Amigoy chodí jen na 1 MB a musí být zapnuta externí disketová jednotka.



SUPER CARS

Na začátku roku 1990 se ve všech časopisech, které se věnují počítačovým hrám, objevilo jméno nové firmy - Magnetic Fields spolu s první "bombou" Super Cars. Neznámé firmě se podařilo téměř neuvěřitelně - dostat se (alespoň na chvíli) mezi desítku nejprodávánějších her měsíce. Co je na hře Super Cars tak zajímavé, že se dokázala chytit?

Jistě to není nápad, ten už byl použit na počátku počítačové zábavy. Pohled shora na závodní trať, pár malých autíček připravených absolvovat několik kol, jednoduché ovládání dolů, doprava a zvyšování rychlosti. Opravdu nic nového pod sluncem ani v paměti. Přesto se hra chytla.

To, co hru dělá přitažlivou, je dokonale využitá chuť soutěžit. Rallye začínáte jako ten nejobyčejnější závodník s nejhorším autem. Za každé dobré umístění (do třetího místa) v jednotlivém závodě vyhrajete příslušnou odměnu. Za tu si můžete koupit lepší vůz, nebo si nechat staré auto v garáži natankovat a opravit. V garáži si můžete dokoupit si další vybavu, jako turbomotor, výkoně zrychlení, přední nebo zadní střeby a vytvořit si tak Super auto.

Závodů v jedné sezoně je devět a jedou se vždy na stejných okruzích. Musíte se umístit alespoň do čtvrtého místa, jinak pro vás účinkování na rallye končí. V prvním závodě je to jednoduché, na startu jsou jenom čtyři vozy, ale později jede až osm aut. Vaše auto startuje vždy z poslední pozice.

A ještě jedna věc se tvůrcům hry povedla. Jestliže si jdete koupit nové auto, obchodník vaše staré ocení a jeho cenu odečte od ceny nového vozu. Často se stane, že na nové auto nemáte. Nějaký ten tisíc chybí, vy však můžete o ceně smlouvat. Dostanete na výběr z pěti vět, ale jen jedna správná dokáže původní cenu snížit (někdy ale i zvýšit). Jestliže jste si ale vybrali špatně, jste nemilosrdně z ob-

chodu vyhození a můžete do něj vstoupit až po dalším absolvovaném závodě.

Kterou správnou větu si vyberat? Přesný soupis vám poskytnout nemůžu, protože dobrých i špatných je určitě přes stovku. Ale vyberte si ty, ve kterých se ptáte na vlastnosti auta, jestli má v základní výbavě to či ono. Úspěch můžete sklídit i s dobrým vtipem nebo poohlébáním prodávací. Můžete ho třeba pozvat na večeři nebo na golf. Neúspěch vás čeká vždy s nesmyslnou větou nebo s hrubým násilím. To, že umíte karate, vám jistě nepomůže cenu auta snížit!

Ve hře se grafika dokonale prolíná s hudbou. Několik svízelných hudebních motivů dokresluje dramatictost každého závodu. Dobré je i provedení speciálních zvuků, které autíčko vydává při brzdění, smyku či narázu. Je to jistě ta správná hra pro ty, kdo mají rádi závody a napětí.

L.L.G.



Super Cars

Magnetic Fields

Excalibur 1/91 84 %

2

idea

hudba

2

2

grafika

atmosféra

1

SPECIALITY: Nevíte někdo, jestli Super Cars existují i na 8-bitu?



Záhadné tabulky? Není to tak složité!

| | |
|------------------------|-----------|
| Elite Firebird 1989 | |
| Excalibur 1/91 76 % | |
| 1 | 2 |
| idea | grafika |
| hruška | atmosféra |
| 3 | 1 |

SPECIALITY: Hra je hodnocena na 16-bitové počítače. Na 8-bitové počítače by si klidně zasloužila o deset procent navíc, protože Elite představovala na dobu svého vzniku (1986) upravenou elitu.

Zde vidíte typickou tabulku, kterou budeme používat pro testy a hodnocení jednotlivých her. Jméno hry, pod kterým je uváděna na trhu, je na první řádce. Pod ním je jméno firmy, která hru vytvořila, případně její výhradní distributor (prodejce). Rokem pak myslíme zahájení prodeje na trhu (většinou západním).

Celkové hodnocení hry je zvýrazněno černě pod názvem a vyjádřeno v procentech. Nejvíce může testovaná hra dostat 100 %, nejméně 1 %. Dále pak hodnotíme jednotlivé prvky hry - grafiku, zvuk, ideu a atmosféru. Číslo v kolonkách jsou známky (jako ve škole), kterou jim uděluje naše redakce.

V kolonce idea je vyjádřena originalita hry, nezvyklé programátorské postupy. Převzaté a již použité nápady určitě nebudou tak dobré, jako originály.

Hodnocení grafiky a zvuku je jistě všem jasné.

Atmosférou hry rozumíme celkovou vyváženost jednotlivých předchodích prvků (tak, jak tam co sedí). Lze tím i chápat, po jak dlouhou dobu vás hra bude bavit.

U některých tabulek je v dolní části umístěn odstavec speciality. Jedná se o speciální připomínky ke hře na ten který typ počítače.

Grafické hodnocení



1-30 %



31-60 %



61-80 %



81-100 %

Deštník si zaslouží jen opravdový propadák. Zářící meč také nedostane kdejaká hra. V tomto čísle ho dostaly tři hry.

Poslední symbol je odznak Excaliburu. Dostává ho jen nejlepší z nejlepších. V lednovém čísle ho obdržela firma Magnetic Fields za Lotus Challenge.

více než
92 %



Typy počítačů



Amiga
500, 2000, 1000



Atari ST,
STE, MEGA



PC - IBM
kompatibilní



ZX-Spectrum
48, 128+, +2, +3,
Didaktik



Commodore
+4, 16, 64, 128



Atari
XL, XE



Šrafovaní - verze
před dokončením

Jen jeden z vás se dostane mezi elitu !!!

Pro všechny
počítače

ELITE

Po útoku Thargoidů nastal chaos. Společenství Spojených Planet se zhroutilo. Obchod a spojení mezi izolovanými planetami zastávají dnes jen ničím neohrožení obchodníci. I ty se můžeš mezi ně dostat!

Na planetě LAVA právě probíhá nábor nových pilotů - obchodníků. I tebe nalákala sláva a lesk zlatých megakreditů. A když si k tomu ještě přidají nejnovější typ rakety, rychlou Cobru MK III, je rozhodnuto. Staněš se vesmírným pilotem!

Ale víš vůbec, co to obnáší? Vesmír je plný svobodných pirátů, kteří neváhají rozstřílet tvoji loď na atomy, aby získali pár tun zboží. Nebo kočovná Thargoidská vojska, nejhorší postrach vesmíru. Nedoufej, že by se snad nad tebou smlouvali! Ničí všechny cizí rakety rychle a snadno. A to stále není všechno. Musíš mít neustále přehled o aktuálních cenách zboží. Musíš přece nějaký ten megakredit vydělat! A to si piš, že to budou krvavé peníze!

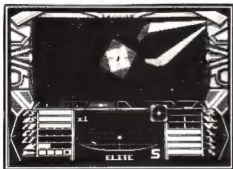
To je tedy náplň hry ELITE od firmy Firebird. Jako pilot s ohodnocením Harmless (neškodný) se musíte vypracovat na Elite (elita). Na začátku dostanete vesmírnou loď, 100 megakreditů a palivo na cestu do vzdálenosti 7 světelných let a tři samonaváděcí rakety (cena 30 megakreditů za kus). Na planetě LAVA si můžete nakoupit poprvé zboží (např. textil, jídlo, alkohol, elektroniku, zlato, otroky) a vypravit se na první vesmírnou cestu.

Pomocí hyperspace se přenesete do jiného planetárního systému a přistanete na orbitální stanici. Krouží kolem každé planety, navede vás k ní radar. Zde můžete své zboží prodat a nakoupit za ně jiné. Na každé planetě ještě lze dokupovat další vylepšení

svého plavidla, o svém Cobru. Ze všeho nejdříve byste si měli koupit větší nákladový prostor, přístávací computer a lepší přední laser.

Několik dobře miněných rad pro obchodníky: na planetách vyšších technických úrovní (10-15) nakupujte počítače, stroje a léky. Jsou tam levné a dá se na nich hodně vydělat. Ty vozte na planety nižších úrovní (4-8), prodejte je a nakupte za ně kůže, nezpracované rudy (uran, zlato, stříbro) nebo jídlo a textil. S nimi zalette zase na planety s vysokým technickým rozvojem. Zpochťku se vyhlébejte planetám s technickou úrovní 1-3. Okolo nich krouží nejvíce vesmírných pirátů a málokdo tam dokáže přistát. Dokud si nevybujete alespoň nějaké vyšší ohodnocení, nekupujte nikdy otroky, narkotika a zbraně. I když se na tomto zboží dá nejrychleji vydělat, stáváte se nebezpečnými obchodníky i pro místní správu jednotlivých planet. Při přistávacím manévru se na vás mohou vyrojit desítky vesmírných policajtů !!!

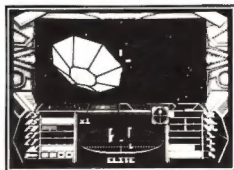
A poslední rada: nikdy neutočte na loď, které si vás nevšímají. Jsou to koraby ostatních obchodníků a většinou jsou silně ozbrojené.



Vlevo nahoře: Okolo orbitální stanice panuje "klid zbraní". Zde nemůžete střelit ani po cizích raketách, ani do stanice. Pak vás loď stanice nepřijme.

Vpravo nahoře: Přistání na stanici je pro nováčka len nejjednodušší manévur. Loď musí být přesně naložena v ose otčvorn, jinak je zřehza loďi neodvratná.

Vpravo: Pozor, Thargoid! Nejnebezpečnější bojová loď ve vesmíru. Ta je samoj opravdu na ostří nože. Laserové dělo se přehřívá a Vaše samonaváděcí rakety loď snadno odráží automatickou obranou.





Excalibur 7

(A) (ST) (ZX) (64)



Twin World

Blue Byte/UBI Soft, 1989

Excalibur 1/91 57 %

3

idea
hudba

3

2

grafika
atmosféra

3

Elite

Firebird 1989

Excalibur 1/91 76 %

1

idea
hudba

3

2

grafika
atmosféra

1

SPECIALITY: Hra je boduena na 16-bitové počítače. Na 8-bitové počítače by si klidně zasloužila u deset procent navíc, protože Elite předstírala na dobu svého vzniku (1986) opravdu elitu.

Hra Elite existuje jak na osmi, tak na šestnácti bitových počítačích ve výborných verzích. Na menších počítačích vás zejména zaujme prostorová simulace boje. Na počítačích s větší pamětí je nejen dokonale zpracovaná vektorová trojrozměrná grafika za letu, ale i strategická část - obchodování a výběr dráhy letu. Je to ta správná hra pro ty, kteří mají rádi simulátory a trochu logického uvažování.

L.L.G.

PS: Elite hrají již 26 hodin čistého času a stále jsem jen pouhý Dangerous (nebezpečný). Ještě se musím stát Deadly (smrtící) a až potom budu Elite, ach jo...

TWIN WORLD

Gaspérie byla mírumilovná a prosperující země, dokud ji obývala rodina Carikesů. Byli to kouzelníci a pomocí své magie zvládali celé království. Vše bylo v pořádku až do doby, než se přistěhoval zlý čaroděj Maldur a zahubil celou rodinu. Čaroděj sebral rodinný magický amulet, rozbil ho na 23 částí a rozházel ho po celé Gaspării. Z nebohé rodiny Carikesů se zachránilo pouze jedno malé dítě. To musí části amuletu posbírat a složit - jediné tak se rodina ujme své bývalé moci. A kdo by si nepřál, aby zvítězilo dobro nad zlem? Takže se ujmi posledního z Carikesů, malého Ulopa, projdi s ním celou zemi a překonej všechny léčky nastražené čarodějem Maldurem.

Tak to je základní syžet dobrodružného příběhu z francouzské programátorské dílny Blue Byte, která mimo jiné vytvořila i úspěšnou hru Super Mario Bros. Naším úkolem je projít dvacetí třemi lehkými i těžšími

kraji Gaspérie. Pokaždé musíme najít a sebrat jeden díl amuletu. Abychom se pak v putování dostali dale, zbývá nám ještě najít hlavní východ, dveře, kterými se dostaneme do další části země. Ostatní menší vstupy a vchody propojují krajinu s různými jeskyněmi, ve kterých se skrývá kromě nebezpečí všeho druhu i mnoho užitečných věcí a pokladů.

Cesta k cíli není jednoduchá. Kouzelník Maldur nám připravil řadu léček. Jiště nám nebude do smíchu, až je budeme zdlávat. Jeho smečka příser, které neustále poleťují, skákají nebo se potápějí, nám snadno při těsném střetu sebere jeden z našich šesti životů. Na obranu máme tři druhy zbraní - kouzelné míče, které používáme jako střely. Jejich počet je omezen, ale po některých zničených monstrech zůstávají sáčky s municí. V každé čtvrté zemi se setkáme s velkou překierou, kterou musíme zlikvidovat. Může se nám také snadno stát, že uvízneme v jeskyni, protože nebudeme mít klíč k otevření dveří.

Hlavně nezapomeňte, že Ulop musí sebrat všech 23 částí amuletu. Mnoho štěstí přeje malému Carikesovi

L.L.G.



www.elitegamez.cz



MANIAC MANSION

Chtěli byste se stát hlavním hrdinou detektivního filmu? Máte rádi hry, při kterých se musí přemýšlet? Z okresní nemocnice se ztrácejí lidé, ze školy děti, krávy dojí rudé mléko a slepice snášejí červená vejce... tak co, líbí se vám tahle záhada? Dáte se do toho?

Opona se rozhrnuje

Asi před dvaceti lety spadl na předměstí malého a ospalého okresního města meteor. Dopadl nedaleko domu, který obýval doktor Fred se svou ženou, ošetřovatelkou Ednou.

Po nějaké době se v okolí místa, kam dopadl host z vesmíru, začaly dít podivné věci. Krávy dojíly krvavé mléko, slepice snášely purpurová vejce, začala se rodit mláďata s červenými kožichy. Hecla a transparenty na domech byly stále rudější (ach ne, to sem už nepatří, to je vzpomínka na jiný horor). Ke všemu se ještě z okresní nemocnice začali ztrácet pacienti.

Již před tím přestali dr. Fred a jeho žena pracovat v nemocnici a přestěhovali se do starého viktoriánského domu na konci města. Ze sanatoria pro duševně choré tajně odnesli své uctívané dítě, ohavného Eda. Domu se v městečku začalo říkat Maniac Mansion - Sídlo maniáků a kdo mohl, raději se mu obloukem vyhnul.

Nejzajímavější zpráva - další tajuplné zmizení. Cestou ze školy se ztratila dívka Sandy Patzová. Policie je bezradná. Kamarád Sandy, Dave Miller, si myslí, že v únosu má jisté prsty dr. Fred. Když však přijde přesvědčovat strážníky na policejní sta-

nici, aby provedli prohlídku tajemného domu, setká se jen s posměchem.

Přeberte roli Daveho Millera a pokuste se zachránit Sandy. Vstupte do Sídla maniáků a vypátrejte jeho tajemství! Nebojte se, vaši spolužáci vás nenechají v bryndě. Na tu nebezpečnou výpravu si ze šesti kamarádů můžete vybrat dva.

Kdo vám bude pomáhat? Syd - nadějný skladatel a hudebník nové vlny. Michael - fotograf ze školních novin, vítěz mnoha fotografických soutěží. Wendy - seriózní se tvářící mladá spisovatelka. Bernard - sportovec, velký křikoun a chvalast, prezident školního sportovního klubu. Razor - vedoucí zpěvačka punkové kapely. Jeff - plavčový povalec, který myslí jen na to, kde si dobře zasurfovát.

To je stručná charakteristika přátel, kteří vám budou ochotni celou hru pomáhat. Nevybírejte si své partnery bezhlavě, úvodní volba je strašně důležitá. Každá postava má své dobré a špatné stránky, každá ovládá něco jiného, každá má jiné nápady a ty dokážete často výhodně využít.

Různými volbami pomocníků získáváte každé jiné varianta hry. Radu hádanek, které na vás čekají, nedokážete sami zvládnout, často potřebujete radu nebo přímou pomoc od svých spolužáků.

Malé odbočení - Lucasfilm

Firma Lucasfilm vznikla začátkem osmdesátých let, v období velkého boomu počítačové zábavy. Po prvních finančních těžkostech ji nejprve pohltila firma Activision a později velký gigant herního software - U.S. Gold. Každá firma, která Lucasfilm vlastnila, byla však tak prozíravá, že ho nechávala dále "žít" a pracovat pod jeho jménem. Mezi fanoušky se totiž Lucasfilm již proslavil jednou ze svých prvních her - MANIAC MANSION.

Až dosud vytvořil Lucasfilm několik dalších her v podobném duchu jako je Maniac Mansion. Dalším výtvorem Lucasfilmu je dobrodružství Zak McCrackena, ve kterém se neohrožený novinář Zak společně se svou přítelkyní snaží zachránit obyvatele Země od nebezpečných Martanů. Třetí hra je doopravdy podle filmu - Indiana Jones and The Last Crusade - Indiana Jones a poslední křížová výprava, volně pokračování napínavých příběhů doktora archeologie. Další hrou vydanou též po Indym je Loom - Tkalcovský stán, nádherná grafická pohádka. Kouzelník Bobbin v ní hledá svou ztracenou rodinu. Hra Loom má nové neotřelé nápady. Postavička kouzelníka zde neplní příkazy podle sestavených vět, ale podle tónů na kouzelné holi. Poslední dvě horké novinky, Nightshift a The Secret of The Monkey Island, jsem ještě dnes, kdy píše tento článek, neměl možnost testovat.

Kromě těchto her Lucasfilm "vyrobí" i letecké simulátory a jiné hry, ale u nich snad někdy přistě.

Film promítaný na počítači

Při hrách od Lucasfilmu si doopravdy připadáte jako při sledování filmu na videu. Hlavního hrdinu jenom tak trochu postrkuje od akce k akci a on sám chodí, sbírá předměty a na jiných místech je používá. Autor Maniac Mansion, R. Gilbert, využil dokonce "filmového" zpracování hry a použil v programu tzv. cutsceeny.

Stříh (cutsceena) je ve filmu běžný, ale v počítačové hře jsem se s ním v M.M. setkal poprvé. O co jde? Hrdina na obrazovce právě někde něco kutí, v tom je náhle děj přerušen - přestříhnut a objeví se úplně jiný animovaný obrázek. Někde jinde, na jiném místě se ve stejném čase totiž děje něco hrozně zajímavého o co vy jako divák nesmíte přijít. Vložená sekvence se nedá ovlivnit, z hráče se na chvíli stává jen pasivní pozorovatel. Komu by se však stříhů nelíbily, může je odmačknout tlačítkem Esc.

Ale pozor! V každé "cutsceeně" se dozvíte řadu důležitých věcí o dr. Fredovi a dostanete se (alespoň pohledem) na zatím nedostupná místa zahaněného domu.

Jeden z nejpodařenějších stříhů je hned ten první. Přesvědčí vás, že je Sandy opravdu doktorem vězněna. Sandy tvrdí, že ji přátelé jistě přijdou zachránit a že pak zničí Freda i s jeho meteorem. Na závěr se dr. Fred podívá z obrazovky přímo na vás, zamrme se a řekne: "To si ovšem myslíš cna!". Tyto vložené scény vás nejenom zábaví informacemi, ale navíc jsou velmi zábavné.

První kroky s Davem

Vybrali jste si již své dva pomocníky? Stačí jen jednou kliknout na jejich obrázkách myši a stisknout Start.

Bum, právě jste viděli pád meteoru, který tohle všechno spískal...

Obraz se rozdělil na několik částí. Nahoře je jedna dialogová řádka, kde si můžete přečíst, co jednotlivé postavy právě říkají. Dále se zde objevují i hlášení hry, jako žádost o výměnu disket apod.

Protože máte k dispozici vlastně tři hrdiny najednou (Daveho a dva další kamarády), můžete je samozřejmě všechny přímo ovládat. Přepínáním kláves F1, F2 a F3 se do každého dokážete rychle "převléci". Největší část obrazovky zabírá rámeček pro animaci. Ten ukazuje výsek místnosti, kde se právě zvolený hrdina

nalézá. Jeho postavička sama dojde tam, kam ukážete šipkou kurzoru a stlačí levé tlačítko myši. Počiná si dokonce tak "inteligentně", že automaticky obejde předměty či postavy, které jí v cestě překážejí. Je-li místnost rozlehlá, pak při pohybu pozadí "roluje" vlevo nebo vpravo, dokud neprojedete dveřmi. Pak se z diskety nebo z paměti nahraje další část ohromného domu.

Pod animačním obrázkem je jedna řádka pro konstrukci příkazové věty. I to je jeden z "vynálezů" programátorů Lucasfilmu. Zatímco u podobných interaktivních her musíte celou větu vypsat na klávesnici (např. u her Sierra On-Line), u Maniac Mansion stačí, když si vyberete jedno z patnácti sloves pod řádkou (najdete na něj kurzorem a stisknete levé tlačítko na myši) a přidáte k němu příslušné podstatné jméno. To si vypůjčíte buď ze seznamu předmětů, které již máte u sebe (ukážete kurzorem na název předmětu), nebo si je vyhledáte v animačním rámečku (pak stačí jen ukázat kurzorem na žádaný předmět). U některých sloves musíte použít dvě podstatná jména (např. USE KEY IN DOOR - POUŽIJ KLÍČ DO DVEŘÍ). Ve hře je přes 400 předmětů, se kterými můžete manipulovat. Spolu s patnácti slovy tvoří dost velké množství kombinací, abyste hru dohráli asi tak po týdnu bezesných nocí.

Pomoc pro maniaky

A teď něco, na co jistě všichni čekáte - nějaká ta nápověda. Ve hře je toho taková spousta, že vám nabídnou jenom hrst tipů a triků. (Komu by to snad nestačilo, ať nám zůstaně věrný, v dalším čísle bude kompletní návod na M.M. a možná dojde i na volné pokračování - Zak McCracken). Tak jenom krátce: když vejдете do místnosti, kde jste ještě nebyli, použijte příkaz WHAT IS. Postupně "prosmejdíte" kurzorem celou obrazovku. Za spojením Co je (What is) se vám budou na příkazové lince ukazovat všechny názvy předmětů, se kterými můžete manipulovat. Co lze sebrat, seberte, ale ne vše můžete využít.

Každou hádanku se snažte řešit samostatně. Máte možnost používat všech tří ovládaných postav vždy na jiných místech domu, tak toho využijte. Když vám přestane svítit baterka, nezoufejte! Pomocí příkazu WHAT IS jistě najdete v tmavé místnosti vypínač nebo lampu. Pokud se také získat náklonnost

podivného Eda, bláznivého dítěte. A až se setkáte se Zeleným Hlavonožcem, nezapomeňte mu vyřdit, že jsem o hře řekl "OK".

L.L.G.

PS: Držím v ruce lednové vydání německého časopisu Power Play. Jejich tip na nejlepší dobrodružnou hru zní The Secret Of Monkey Island, nejlepší grafika z počítačové hry: Loom - vše z dílny Lucasfilmu!



Maniac Mansion

Lucasfilm/Activision, 1986/87

Excalibur 1/91 68 %

2

idea
hudba

4

2

grafika
atmosféra

1

SPECIALITY: Hra chodí pouze na počítačích s disketovou mechanikou, přehrává si ostatní místnosti z diskety do paměti. Na verzi pro Amiga se musí vytvořit příkazová řádka vždy ENTREM odklepnoš.

A ST PC 64



E-MOTION



E-Motion

U.S.Gold, 1989

Excalibur 1/91 67 %

1

idea
budba

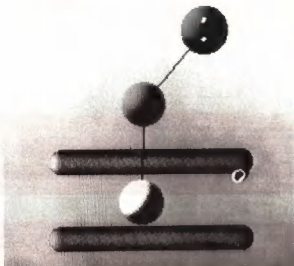
3

grafika
atmosféra

3

2

Pro všechny
počítače



E-Motion dokazuje, že v jednoduchosti a originalitě je síla. Je to jedna z mála her od U.S. Goldu, kde se to nehemží upíry, pavouky, příšerami a jinou obřížnou havěť, nastavující nám své tělo, abychom je dobře mířenou ranou skolili. Její antimilitaristický námět je právě to, co vás mu si na E-motion na první pohled zaujmout. Patří do podobné kategorie her jako je Tetris, Klax, Atomix nebo Plotting.

O co tedy jde? Ovládáme míček (myši, joystickem či kurzorovými klávesami) a pomocí fire se dokážeme pohybovat dopředu ve směru natočení. To samo o sobě není žádnou novinkou - kdo by si alespoň jednou nezahral hru Asteroids? To byl hit u nás v Praze na Matejčké pouti v porolíně osmdesátých let. Naším úkolem však není roztřílet meteority, ale

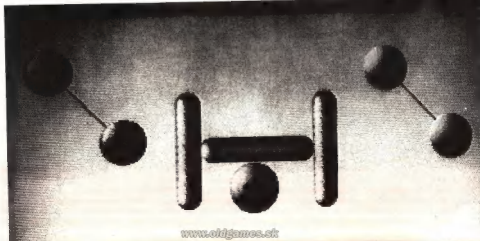
posunovat koule různých barev. Když se dotknou dvě koule stejné barvy, vyruší se a zmizí. Na konci hry tedy musí zůstat na obrazovce jen náš míček.

Co se ale stane, dotknou-li se dvě koule různých barev? Vznikne třetí malá kulička. Toto "dětátko" podědí barvy svých rodičů, dojde tedy ke smísení barev. Po chvíli se z malé kuličky stane "dospělák", tedy koule schopná produkovat další malé kuličky. Budeme tedy muset vytvořit dalšího bratříčka a oba stejnobarevné sourozence pak spojit. Jinak se těch nových velkých koulí nezbavíme. Malou kouli, tedy dětátko, máme ještě možnost rychle sebrat, než z ní vyroste dospělá koule. Každé takové ubrání pidikuličky nám přidá trochu energie.

Musíte však být rychlí! Velké kou-

le stárnou a asi po jedné minutě života prasknou. Každá detonace nám ubere hodně energie. V některých kolech jsou míčky mezi sebou propojeny elastickým provázkem. Pak se každá manipulace s jednou koulí ihned projeví pohybem druhé. Ještě horší situace nastane, když je přes celou obrazovku překážka. Můžeme vyjet míčkem z obrazovky nahore a objevíme se dole, ale nepochybně nám to splnění úkolu ztíží. Každé páté kudo je premiové a kdo má zájem, může si tu nabrat nějakou energii nebo život navíc.

Hra má velmi jednoduchou, ale promyšlenou grafiku. Zaujme především plynulostí barev a hlavně pozadím. Nasamplované zvukové efekty jsou na těch pravých místech. Nejstřílnější je E-Motion ta pravá hra pro vás! L.L.G.



Dvě na pohled stejné, ale kvalitou rozdílné

THE GOLD OF THE AZTECS



Gold of the Aztecs

U.S. Gold, 1990

Excalibur 1/91 **38 %**

4

idea

hudba

3

2

grafika

atmosféra

5

(A)

(ST)

Víte, kde se skrývá zlato Aztéků?

Veteran z vietnamské války Bret Conrad koupil v přísavu od starého namořníka zaslou mapu. Byl to planek kousku pralesa kdesi v Mexiku, který naznačoval cestu do nitra jeskyně. V ní se, alespoň podle namořníka, má skrývat bojný aztécký poklad.

Bret si nikdy nepotrpěl na přílišné otálení. Sebral domů ze skříně starou khaki uniformu, velký nůž a armádní pistoli. Z druhé skříně si vzal letadlo, maminka mu na cestu svazala raneček buchet pro pocestné a vyrazil.

Tak nějak by mohlo začínat story nové hry od U.S. Goldu Zlato Aztéků. Na začátku hry je reklama na U.S. Gold, která má neda přerušit a musíte ji vždy přetrpět. Pak se objeví obrázek aztécké svaltyně a k tomu začne hrát tajemná hudba. Kdo si myslí, že hra bude stejně dobrá jako úvod, ten se ovšem velmi mylí. Je to bezducha tuctová arcade hra, i když s dobrou grafikou. Ovládat postavu je velice těžké, musíte také rychle přepínat (mezer-níkem) mezi sebou jednotlivé zbraně. Těch par hlavola-mů, které vás po cestě čekají, zvládnete se zavřenýma očima, levou rukou a rozvrklým joystickem, pokud se k nim ovšem dostanete. Hned od počátku Vám totiž hrozí smrt na každém kroku a při sebemenším pohybu.

I když v názvu hry a firmy je to zlatem jen blýska, na otázku na začátku článku můžu odpovědět: V této hře rozhodně ne!

TUSKER

Na dovolenou do Afriky s Tuskerem.

V podobném duchu jako Zlato Aztéků se nese i Tusker, hra firmy System 3. Chodíte s postavou po Africe, sem tam seberete nějaký předmět, abyste ho na správném místě a ve správnou chvíli použili. Po cestě musíte bojovat s nepřáteli, kterých není opravdu málo. Krokodýlové, beduini, písečné bouře a velcí šitři vám hledání legendárního hrbitova obrovských slonů určitě ztíží. Trochu jsem si sice podíval, když na mě v nitru černé Afriky vyběhli zombiové a dinosauri, no ale budiž, je to jen hra.

Tusker je nesrovnatelně lepší než Aztéci, je mnohem hratelnější a rozhodně dele u něj vydržíte. Patří mezi tu skupinu her, které byly nejprve vytvořeny pro osmibity (C64) a pak teprve překonverovány na 16-bitů.

A jak by System 3 byl lepší než U.S. Gold? Zadne strachy, i oni si utížili pořádnou ostudu šestnacetibitovou konverzí jinak dobré hry "Last Ninja II". Ta je snad na Amize horší než Gold of the Aztecs! Doufejme, že Last Ninja III snad dopadne lépe.



Tusker

System 3, 1989/90

Excalibur 1/91 **61 %**

3

idea

hudba

2

2

grafika

atmosféra

3

Pro všechny počítače



POLICE QUEST

In Pursuit of the Death Angel

V nultém čísle *Excaliburu* (PCM Special'90) jste si možná přečetli recenzi na *Space Quest 1*. Pro všechny, kteří mají rádi logické myšlení a hry od Sierra On-Line, uveřejňujeme další klasiku - *Policejní pátrání*.

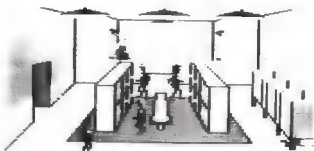
Už na krabici ke hře Sierra rádi "Zapomeňte na ty bezduché policajty v televizních seriálech". Opravdu, všední den policisty se nesestává jenom z honiček, přestřelků a dopadení, jak se to nejen televize a Americe snaží prostým občanům namalovat. Je to hlavně práce v kancelářích, porady, statistika, sem tam nějaká pokutka. Aby Sierra mohla práci policisty přiblížit co nejvěrněji, vzala si na pomoc Jima Wallace, který má odsloužit patnáct let u americké policie.

O co v *Police Quest* jde? Hlavně zábavu spojenou s logickým uvažováním, jak už to u her typu adventure (příběhy) bývá. Jste obyčejným policajtem v ospalém a klidném americkém městečku Lutton. Jistě doby v něm začne silně bujet zločinnost. Vínu na tom nese Death Angel (Anděl smrti), nebezpečný šéf gangu. Na jeho konto lze připsat řadu obětí drog, loupežná přepadení i vraždy.

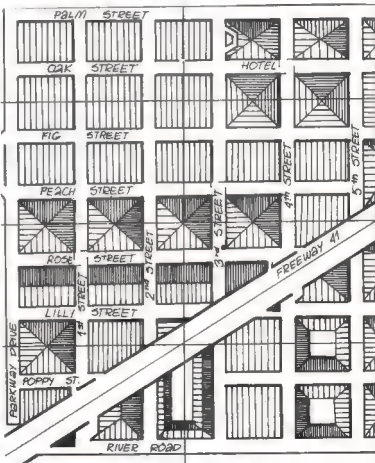
Se svým policejním vozem patrolujete po ulicích Luttonu a snažíte se dostat stopu gangu. Orientaci po městě vám jistě usnadní plán města, který přetiskujeme. Při rutinních jízdách dochází tam k honičkám, které často neobejdou bez bouráček. Vaše policejní auto má tři rychlostní stupně, rychlost vozu volit a ohledem na nálehavost případu. Nebot i policista, který bezdůvodně přetáhne povolenou rychlost, může být za to potrestán.

I v použití zbraně budete opatrní. Lehkovážným pistolníkům se snadno může stát, že skončí před soudem. Dodržujte pravidla a služební postupy! Nelze přece bezdůvodně poranit nebo dokonce zastřelit nevinného. Všechny vaše neuvážené kroky budou mít jen jeden účinek, konec hry!

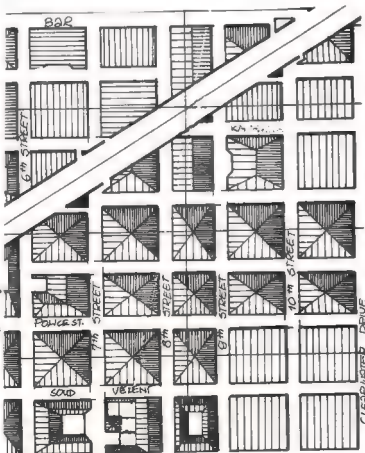
Pro ty z vás, kteří zvyknou veškeré nástrahy všedního dne poldy, je připraveno strhující finale. Pomocí přestrojení vniknete až do samotného doupěte gangu Anděla smrti, hotelu Delphoria.



Práce policisty určitě natáhněte a látně. Osprehoval se, převléknout a vzháru do ulice. Která je ale ta vaše skříňka?



Havárie. Auto je "napresované" ve zdi. Uvnitř je mrtvý řidič. Okolo přiblíží dva čumilá, kdyby mi alespoň někdo pomohl! Je to opravdu jen obyčejná autoneboda?



Police Quest

Sierra On-Line, 1988

Excalibur 1/91 64%

1

idea
hudba

4

3

grafika
atmosféra

2

A

ST

PC

Jistě mnozí z vás uvítají několik tipů do hry, než přineseme kompletní popis hry.

- Nejprve se musíš dostavit na odpolední briefing, kde se dozvíš další pokyny.
- Před jízdou jako správný řidič zkontroluj svoje auto. Až budeš vystupovat, nezapomeň za sebou zavřít, i v Americe se krade.
- Na křižovatkách jezdí jen na zelenou, pokud ovšem nejedeš rychlostí F10.
- Silniční pirátce bez milosti napat pokutu, nenech se unést hloučkou jejich černých obí.
- Hipiky a baru vystřadiš tak, že je slušně poprosíš, jestli by ti dali motorky někam jinam. Až dojde k bitce, použij obušek.
- Opilcovi dej nejprve dýchnout, pak teprve ho můžeš odvést do vězení.
- Pozor, že můžeš v Cadillaku, počkej raději na posilu.

Tak to by zatím stačilo, přece vám nevyslepičím hned všechno. Ti, že vás, kteří ovládají dobře angličtinu, se určitě pobaví zvláštním druhem humoru, kterým programátoři hru okoufenili.

Ja osobně jsem se nechal přemluvit a té slečně, která tak rychle jezdila po městě, jsem pokutu nedal. Pěkně jsme si popovídali a po polibku mně poleptala svoje číslo. Dokonce jsem za to dostal jeden bodík. Pak jsem ji hned jel zavolat. Ja hlupák. To bylo číslo na mého šéfa, a ještě ke všemu to vzala jeho žena!

Ve hře jsou zajímavé komentáře a dialogy, nad kterými se musíme poušmat a hru osvěžují. Tak se z vážného pátrání občas stává i osvěžující zábava.

Pomocí krátkých anglických vět hráč komunikuje s hrdinou. Každou obrazovku musíme orlím zrakem prohledat a na všechno se zeptat, nic nám pak nemůže utéct. Grafika, animace a zvuk je ve stejném stylu, jako byl u Space Quest, strohý, ale vyhovující. U Amigy a Atari je jedná o pouhou konverzi z PC. Nezapomínejte však, Police Quest II se už dělá pro každý z počítačů zvlášť.

MILLENNIUM 2.2

Electronic Arts v předminulém roce uvedly na trh nenápadnou, ale svým obsahem nadprůměrnou strategickou hru Millennium 2.2. Program a grafika naprogramoval I.Bird, hudbu a FX zvuky ostřílený D.Whittaker (viz Sentinel v ultém č. Excal.). Firma E.A. neudělala hře moc velké reklamy, a tak se na ni na nasyceném západním trhu rychle zapomnělo. I když Millennium patří mezi hry, které za tři večery dohrajete a už se k ní nikdy nevrátíte, určitě stojí za to, abychom ji věnovali více místa.

Na začátku ..

Země je zničena atomovou válkou. Všechn život na Zemi byl zahuben, a tak se stala nejnepronikavějším místem v celé sluneční soustavě. Zachránily se pouze dvě vyzkumné vesmírné stanice, jedna na Měsíci, druhá na Marsu.

Do hry vstupujeme v roce 2200. Stáváme se hlavním velitelem naší měsíční stanice. Naše situace z počátku není moc růžová. Disponujeme jediným obytným modulem, ve kterém se tisíci 100 lidí a sluneční elektrárnou s výkonem 10kW. Stroje jsou připraveny k těžbě, ale bez proudu netině stojí. Naše pozice se ještě více ztíží, protože konkurenční stanice na Marsu vyhlásí válku.

Máme před sebou jeden velký cíl, znovu osídlit matičku Zemi. Všechno naše snažení musíme podřídit této ideji.

Hlavní měsíční stanice

Měsíční základna se skládá ze sedmi více či méně na sobě závislých částí. Její obrázek je na této stránce. Vaším "hlavním stanem", odtud budete řídit všechny kolonizační práce.



Obytná část - je sestavena z obytných modulů. Těch může být max. šest. Na začátku hry je jeden modul již postaven a plně obydlen, kapacita modulu je 100 lidí.

Výroba - na blížící tabulce si můžete vybrat jeden z již vynalezených předmětů a zahájit jeho výrobu. Výroba trvá podle náročnosti rozdílnou dobu. Jednoduché sluneční generátory jsou hotovy za tři dny, složité S.I.O.S. (kolonizační koráb) se vyrábí přes měsíc. Jestliže se výroba předmětu nespustí, buď málo energie, nebo nedostatek potřebných surovin.

Obrana - sekce o obranu celé stanice. Proti martanským najezdníkům se používá dvou druhů zbraní: automatických samonaváděcích druzič nebo bojových letounů. Zatímco druziče dokážou zničit najednou až neptateských bombardérů, bojový letoun se ovládá manuálně joystickem a zničíme každým vzletnutím pouze jednu cizí loď. Jak druziče, tak letouny lze vypustit jen po vyhlášení poplachu.

Těžba - tato stanice těží suroviny. Ovládá se pomocí ikon On a Off. Zahájení těžby je potřebný

příkon minimálně 30kW. Číslo v prvním sloupci nás informuje o zásobě vytěžených surovin, v druhém sloupci je objem těžby jednotlivých surovin za den.

Vyzkumy - sekce se stará o objevování nových vynálezů nebo o průzkum jednotlivých planet. Na zadních kartotékových listech si zvolíte předmět našeho bádání.

První položka v kartotéce jsou planety. Jakmile přistaneme sondou dosud neznámé planety nebo měsíce, musíme vesmírné těleso nechat prozkoumat. Vědci nám asi za pět dní oznámí výsledky své práce. Každá planeta nemusí být pro kolonizaci vhodná!

Další položka databanky jsou kosmické dopravní prostředky. Na začátku hry již máme vynalezenou sondu - Probe.

Třetí položka jsou zbraně. Popsal jsem si je v odstavci věnovaném obrátě. Další kolonkou jsou sluneční generátory. Jich deset a jsou označeny římskými čísly. Čím vyšší číslo, tím vyšší výkon. Poslední položkou v kartotéce jsou vynálezy předmětů, jako jsou např. bunker nebo obytný modul.



Elektrárna - sluneční elektrárna ■ stará ■ výrobu energie pro celou stanic. ■ obr. je zapojen generátor Solagen ■ a jede na plyn vykon, všech ■ konektorů je v provozu.

Startovací rampa - každá výrobní sonda nebo raketa je hned po dokončení přemístěna na startovací rampu. ■ ■ ■ volných míst, to v praxi znamená, že v jednom okamžiku může startovat a přistávat jen osm raket.

vými jmény vesmírných lodí se nalezají informace o zbyvajícím děle jejich cesty či o místě přistání. Jestliže loď doletí ke svému cíli, budeme o tom ihned informováni ve zprávách.

Informace ■ planetech - databanka všech dostupných údajů ■ každé planety či měsíce.

Poslední zprávy - během hry nás počítač automaticky informuje o důležitých událostech (dokončení výroby, ukončení výzkumu, objevení vy-

např. ■ Jupiterových měsících, najedeme kurzorem na planetu Jupiter ■ stiskneme LTM. Objeví se pouze planeta a její soustava měsíců. Posunutí času ■ jednu hodinu - posuneme vesmírný čas ■ jednu hodinu dopředu. Ikonu používáme zejména při přistávacích manévrech lodí, protože vstup na planetu trvá 45 minut mimoherního času. Posunutí času ■ jeden den - vesmírný čas posuneme ■ celý den. Držíme-li LTM bude ■ plynout velmi rychle. Tak to je asi ■ nejdůležitější, ■ je potřeba ■ úspěšnému rozehrání této kosmické partie. Další tipy ■ Millennium přineseme v druhém čísle Excalibura.

-saku-



Ovládání hry

Celou hru ovládáme myší, joystick použijeme jen při simulaci kosmického boje s Martany. Na základní obrazovce hry je nahore deset hlavních ikon, kterými řídíme chod celé měsíční stanice. Odleva jsou ikony seřazeny takto:

Hlavní měsíční stanice - viz výše.

Kolonie - ikona začne být funkční ■ po osídlení první planety. Ovládání kolonie ■ planetech je podobné, jako ovládání měsíční stanice, jen s tím rozdílem, že kolonie nic neprodukuje ■ nevynalezá.

Katalog letů - pod ikonou se skrývá soupiska všech kosmických letů, které jsme uskutečnili. Pod jednotlivými

nálezů, útoku Martany). Pro naši kontrolu si můžeme několik posledních zpráv vypořádat právě touto ikonou.

Operace s diskem - příkazy k nahrávání pozice. Kdykoliv během hry si dokážeme uložit aktuální stav hry na disk. Nezapomente si před prvním ukládáním dat naformátovat novou disketu!

Informace - po vyvolání této ikony se dozvíme tato data: celkový počet Měsíčňanů a obyvatel v ostatních koloniích, počet kolonií a procento naší úspěšnosti ■ hře.

Pohledy na sluneční soustavu - touto ikonou získáme přehled ■ poloze všech planet sluneční soustavy. Chceme-li se dozvědět něco ■

Millennium 2.2
Electronics Arts, 1989
Excalibur 1/91

| | |
|----------------------------|----------------------------------|
| 1 idea hvalba | 2 grafika atmosféra |
| 3 | 1 |



3 krát pro každého - tři minitesty

BARBARIAN DEFLEKTOR OPERATION WOLF

Málokdo si v našich kinech nechal ujit příběh o Conanovi - Conan barbar. Podle tohoto filmu vzniklo několik her o tomto krvavém bojovníkovi. První firma, kterou námět silného válečníka zaujal, byla anglická Palace Software. Na trh uvedla i Barbariana II a připravuje se třetí díl.

Barbarian je klasikou bojovou hrou. Proti svému protivníkovi bojujete jednoručním mečem. Nemusíte používat pouze meč, v tomto zápase na život a na smrt je dovoleno opravdu všechno. Kopanec do rozkroku je stejně účinný jako "hlavička", úder čelem ■ kofen protivníkovu ■■■ Ovětem nejučinnější je sek mečem s otočkou. Určitě se vám nepodaří pokaždé, ale když ■ povede, protivníkovu hlavu opustí své obvyklé místo.

Na osmibitových počítačích je hra rozdělena na dvě samostatné části, jedna pro souboj dvou hráčů, druhá pro boj hráče proti počítači. A ■ ■ ■ proboujete přes desítku bojovníků, čeká vás sám velký černokněžník Drax. Proti němu musíte použít naprosto jinou techniku boje.

U šestnáctibitové verze zaujmou hlavně skvěle zvládnuté zvukové efekty, ryk boje, cinkot mečů či výtěžný výkřik.

Možu potvrdit, že lepší boj s mečem jsem ■ počítači ještě neviděl, a to je prosím Barbarian dnes už hra - "dědeček".

Deflektor je jednou z dobrých her C.Panaye, hlavního programátora firmy Vortex. Panay je autorem tak výtečných "osmibitových" her, jako je např. Alien Highway, Highway Encounter nebo Evolution, o kterých určitě budeme ještě také psát.

I když Deflektor není tak graficky zpracovaný jako jiné hry Vortexu, zaujal mě na něm hlavně nápad. Na hrací ploše o velikosti jedné obrazovky je umístěn robot, který vypouští paprsek. Paprsek musíme zlikvidovat několik kuliček a pak ho propojit s druhým robotem. Paprsek můžeme odrazet natáčením zrcadel a tak s ním dosáhneme ■ všechna potřebná místa na obrazovce. Jen si musíme dávat pozor, aby ■ paprsek nevrátil zpět do robota. Robota hrozí overflow - přeplnění a zničení. Stejně ničivý účinek má dopad paprsku ■ výbušnou minu.

Určitě vás hra nenadchne ani grafikou ani zvukem, rozhodně ale ten nápad s fyzikálními zákony optiky má rozhodně něco do sebe.

Operation Wolf ■ pro své orginalní pojetí stal jednou z her roku 1988. Byl "vynalezen" další typ hry. Mnoho dalších novějších her podobného typu méně či více úspěšně OW, již jenom kopíruje.

Oproti normální "střílečce", kterou bych nazval "paňák proti všem ostatním" vidíme okolní ■■ očima hlavního hrdiny a nejdůležitějším bodem je zaměřovací kříž zbraně. Hra se odchrává jakoby v trojrozměrném prostoru. Vaším úkolem je zničit téměř vše, ■ se pohybuje. Na Západě dosáhl OW takové obliby, ■ ■ ■ němu prodává speciální joystick, tzv. gunstick, maketa zbraně s optickým senzorem. Pak hra opravdu dostane tu správnou štávu.

Cílem hry je projít šesti střeženými sektory a osvobodit několik zajatců. K likvidaci nepřátelských stražců používáme jak samopal, tak i ruční granáty. Střeliva je omezený počet, proto nepřátelé "kropte" s rozvahou. Na obrněný transportér je účinnější granát než zásobník samopalu!

Jen lituji nás s šestnáctibitovým počítačem, kteří vládeme tím magickým zařízením zvaným myš. Po několika hodinách hraní Operace Vlk můžeme myši tlačítka nechat myškám ■ hraní. Nejsou-li již v do- ■ žádni hladavci, naložte si nemoc- ■■ myš ■ octa!!!



Barbarian

Palace Software, 1986

Excalibur 1/91 58 %

2

idea

3

3

grafika

3

hudba

atmosféra



Deflektor

Vortex/Grenlin, 1987

Excalibur 1/91

2

idea

3

4

grafika

2

hudba

atmosféra



Operation Wolf

Ocean, 1987-88

Excalibur 1/91 62 %

2

idea

3

3

grafika

2

hudba

atmosféra



Jak dál?

Plánky, návody, tipy a triky



Za návod
děkujeme
Tomáši O.
z Nymburka.
Nechcete nám
zaslat podobný?



Stíhač budoucnosti – RETALIATOR

Pro všechny, kdo nevědí, jaké jsou cíle jednotlivých akcí.

Akce se dělí na čtyři velké okruhy: deset základních učebních úkolů v Arizoně, mise v Pacifiku, na Středním východě a v Evropě. Každá z "ostrých" akcí se dělí na několik předpokládaných válečných událostí a ty na jednotlivé mise. Nepouštějte se do bojových akcí, pokud neovládáte cvičné lety v Arizoně.

Cvičné akce na stíhacími v Arizoně

- Akce 1: Zasáhnete dva plátěné cíle v sektoru 7B.
- Akce 2: Konvoj ustupujících nákladních vozů se pohybuje podél východo-západní silnice. Zničte všechny nákladní vozy v sektoru 8A-8H.
- Akce 3: Zasáhnete nákladní vlaky na železniční trati v sektoru A3.
- Akce 4: Zničte SAM pozorovatelnu a její radar v sektoru 5D.
- Akce 5: Zasáhnete maketu mostu na Yusconské stíhacími a vyhněte se elektronickým simulátorům SAM umístěným v oblasti 8E.
- Akce 6: Napadněte stíhače simulující Migy 29B Fulcrum, které se nacházejí ve vaší bezprostřední blízkosti. Nejméně dva musíte zničit.
- Akce 7: Napadněte formaci maket tanků, které překračují planinu Nevady v sektoru 3A.
- Akce 8: Zničte průmyslový komplex v sektoru 1C.
- Akce 9: Zničte leteckou základnu v sektoru 4C a její hlavní rozjezdovou dráhu. Na této základně jsou drobné makety stíhačů.
- Akce 10: Zničte hlavní stan nepřítel. Vyhněte se komplexní sítí samonaváděcích raket SAM, umístěných v sektoru 1F. To je ta nejtěžší akce na Severoamerické zkušební stíhacími.

Poznámka: Jestliže zničíte jiný cíl, než máte určen, nebo jakýkoliv jiný civilní objekt, můžete se dostat před vojenský soud!

Akce v Pacifiku (Pacific Missions)

Předpokládané válečné události 1 - (War Update 1)

- Akce 1: "SCRAMBLE - ROZBÍJEČKA"
Dva vzdušní banditi jsou zjištěni v sektoru 4D. Přiblížují se k Vaši ostrovní základně. Napadnout a zničit!
- Akce 2: "FIREBOLT - OHNIVÝ SVORNÍK"
Nepřítel napadl se vzdušnou rafinerií ropy na ostrově Vejvan (sektor 8D). Odrazte nepřítel a sešleďte nejméně tři stíhače.

Akce 3: "DROP-IN - NÁVSTĚVA"

Nepřátelská bitevní loď byla objevena v sektoru 4G. Proveďte překvapivý útok střelami MRASH, vyhněte se radarové síti a zničte bitevní loď.

Akce 4: "PLUNGE - VSTUP DO HRY"

Zasáhnete nepřátelskou zásobárnu ropy na ostrově Zahiti.

Předpokládané válečné události 2 - (War Update 2)

Akce 1: "SPLASH - SPLACHNUTÍ"

Nepřátelské loďstvo začalo obobjívatelný útok na ostrov Troy (sektor 8F). Nejméně deset plavidel se již vylodilo na Severním pobřeží. Jsou doprovázena letkou Fulcrumů. Musíte zničit vylodovací pravidla.

Akce 2: "WARM-UP - ZAHŘÍVACÍ KOLO"

Rozvědka hlásí, že se dvě nepřátelské fregaty blíží z jihu do sektoru 3B, aby posílili loďstvo Rudé armády. Vše je přivítejte!

Akce 3: "DEEP HEAT - PEKNE HORKO"

Materská letadlová loď Leonid Brežněv se vzdálila od hlavního loďstva, aby mohla vypustit dalekonosná letadla. Blíží se k Salamounovým ostrovům a nyní jsou v sektoru 4B. Zauchoťte na nepřátelská letadla a zničte je.

Akce 4: "BETA-1"

Gigantický nepřátelský tanker Jazov musí být vyrazen překvapivým úderem Retaliatoru v sektoru 4G. Vzdušné krytí tankeru zajišťují Migy.

Předpokládané válečné události 3 - (War Update 3)

Akce 1: "REVENGE - ODPLATA"

Bitevní loď New Jersey se vrhla do bitvy. Byla napadena dvěma rudými křižníky Kresta 2 a Admirál Zouzejev. Zajistěte vzdušné krytí lodi proti útočícím Migům a zauchoťte na křižníky v sektoru 7H.

Akce 2: "ARC - OBLOUK"

Nepřítel konečně zahájil rozvinutý útok na Salamounovy ostrovy a více než desítky lodmi na jihu. Naprosto odřízl jižní pobřeží. Rozbijte čtyři Migy, které opatřují loďstvo vzdušnou obranu a zasáhnete nepřátelské lodi.

Akce 3: "STRIKE BACK - PROTIUDER"

US loďstvo se nalézá v sektoru 5H a plnou parou jede k Vaši ostrovní pevnosti. V jeho čele jede materská letadlová loď J.F. Kennedy. Nepřítel také směřují směrem k Vaši základně. Úderíte na cizí loďstvo, vyhněte se raketám SAM. Zničte nejméně dvě lodě a vraťte se na základnu.

Akce 4: "STAMPS - RAZITKA"

Strategicky důležitá nepřátelská plynárna a rafinerie ■■ ostrově Zahiti v sektoru ■■ musí být zničena.

Předpokládané válečné události 4 - (War Update 4)

Akce 1: "KNOCK OUT - KNOCK OUT"

Leonid Brežněv byl spatřen v sektoru 1G. Nalezt a zničit. V jeho blízkosti pluje další neidentifikovaná loď.

Akce 2: "FIGHT BACK - ODVĚTA"

Prudký nepřátelský útok vedl ke zničení tří US lodí a ohrožuje nosič I.F. Kennedy. Zajistěte leteckou pomoc a zničte dvě nepřátelské bitevní lodě v sektoru F4.

Předpokládané válečné události 5 - (War Update 5)

Akce 1: "HAND SHAKE - PODÁNÍ RUKY"

Byla domluvena schůzka admirálů obou loďstev, ■■ které se mají projednat ■■■ podmínky. Setkání ■■ koná na nepřátelské lodi Leningrad v sektoru 4B. ■■■ rozvědka hlásí vážné nebezpečí pokusu o sabotáž, provádějte vzdušné hlídkování. Vynutte si neutrální pásmo ■ Migy.

Akce na Středním východě (Middle East Missions)

Předpokládané válečné události 1 - (War Update 1)

Akce 1: "BRAVO - VÝBORNĚ"

Zničte četu tří tanků, která přejíždí hranici ■■ sektoru 5A.

Akce 2: "BOGIE - PODVOZEK"

Dva Migy ■■ chystají zaútočit na vaši základnu ■■ sektoru 6F. Napadnout a zničit!

Akce 3: "ALPHA - ALFA"

Zničte radarovou stanici v sektoru ■■■. Vytvořte ltm letecký koridor.

Akce 4: "FOXSTRIKE - LISCI ÚDER"

Zničte silniční most v sektoru 3E. Nepříteli tím ztížíte zásobování a přisun čersvých sil.

Akce 5: "LIZARD - JEŠTERKA"

Nepřátelský ozbrojený oddíl nejméně šestí nákladních vozů postupuje po silnici v sektoru 4C. Zasaďte tento postup a zničte auta.

Akce 6: "CHARLIE - KAREL"

Podnikněte hloubkový útok na nepřátelské letiště v sektoru 2H.

Předpokládané válečné události 2 - (War Update 2)

Akce 1: "MOONSTRUCK - ÚDER MĚSICE"

Zasaďte průmyslové objekty v sektoru 3B, kde se pro arabskou armádu vyrábí munice.

Akce 2: "ROGUE - DAREBAK"

Elektrárna v sektoru 2F východně od města musí přestat vyrábět proud!

Akce 3: "PINCER - KLÍŠTKY"

Podívejte se před touto akcí ■■ War Update mapu. Naleznete na ■■ dva sedivě nepřátelské tankové prapory, které ■■ právě připravují ■■ útoku. Zničte všech šest tanků ■■ vraťte se ■■ základnu.

Akce 4: "TORCH - POCHOZEN"

Zničte špiónážní stanici v sektoru 4A

Akce 5: "CROSSFIRE - KŘÍŽOVÁ PALBA"

Zničte nepřátelskou rafinerii. První cíl ■■ zásobníky ropy.

Předpokládané válečné události 3 - (War Update 3)

Akce 1: "MAYDAY - OHROŽENÍ"

Tři nepřátelské stíhače se blíží k hlavnímu městu. Zastavte jejich akci (nalet), zničte všechny stíhače a vraťte se na základnu. Lette ■■ sektoru 5E a napadněte nepřítel.

Akce 2: "LORD - PAN"

Podél fronty ■■ odbojující dvě velké tankové bitvy. Lette na nepřátelské divize. Podívejte se do War Update mapy nebo ■■ zepřítel palubního počítače, kde se bitvy odehrávají.

Akce 3: "TORTURE - MUKA"

Musíte najít a zničit železniční most v sektoru 3B

Akce 4: "ROMEO"

Zbrojní továrna produkuje ■■ ruských součástek ruské tanky T80. Srovnajte továrnu se zemí.



Předpokládané válečné události 4 - (War Update 4)

Akce 1: "HEAT - ZÁVAR"

Informaci pro akci je tentokrát posk rovnou. Všeobecně se ale věří, že by se kolem sektoru 1D nebo v jeho sousedství měl nalézat konvoj nepřátelských vozů. Měl by se skládat z deseti vozů a tanků. Zničte kolonu!

Akce 2: "JUNO"

Nad nepřátelským územím se formuje nepřátelské letectvo v ohromné síle a přesunuje se nad hlavní město. Jejich cíl je velmi nejistý. Vy však musíte zničit čtyři letouny a zabránit jim v přístupu k vaší základně. Vektor postupu letadel je v sektoru 3B.

Akce 3: "WARRIOR - VÁLČNIK"

Zničte továrnu v sektoru 1C, ve které se patrně vyrábějí chemické zbraně.

Akce 4: "GOLD - ZLATO"

Právě se začala největší bitva této války (viz War Update mapy). Obě strany nasadily veškeré rezervy. Poskytněte našim tankům leteckou podporu a zničte alespoň 8 nepřátelských tanků.

Předpokládané válečné události 5 - (War Update 5)

Akce 1: "AJAX"

Miscon odvolal zákaz bombardování nepřátelského hlavního města v sektoru 1B a okolních čtvrtí. Za váš primární cíl bylo určeno mezinárodní letiště v sektoru 2A. Zničte hlavní rozjezdovou dráhu a vraťte se na základnu.

Akce 2: "DAWN - ÚSVIT"

Zničte ocelárnu v sektoru 1D jihozápadně od města. Nesmíte však poškodit nemocnici červeného kříže, která je umístěna poblíž.

Akce 3: "ZEUS"

Nepřítel do svého nového úderu vrhl všechny síly. Nové nepřátelské tankové síly se rozmisťují po celé šířce fronty a hravě přemahají naše vyčerpané tankové divize (viz War Update mapy). Poskytněte leteckou podporu a zničte čelní tankové prapory.

Akce 4: "RED - RUDÝ"

Železniční a silniční komunikace jsou po útoku nepřítel silně poškozené. Pozemní přístupové cesty jsou velmi nespolehlivé, nímž pozice jsou ohroženy nedostatkem materiálu a střílna. Musíte poskytnout leteckou ochranu velkému konvoji, který se pohybuje od Tel-a-Vonu k frontové linii. Spionážní družice signalizují útok Migů v sektoru 7G.

PYJAMARAMA KOSMONAUTŮV SEN

něco pouze pro osmičku

- 1/ Vezmi si prázdné vědro a naplň ho v koupelně vodou.
- 2/ S plným džberem jdi do místnosti s klepátkem a vyměň si ho za prázdný kanystr.
- 3/ Teď musíš kanystr naplnit. Vezmi si trojúhelníkový klíč, který leží u rakety, vlez do výtahu a jed do prvního patra. Za prvními dveřmi vpravo je pumy. Naplň kanystr. Abys mohl odletět na Měsíc, musíš mít nabitý laser.
- 4/ Vezmi libru a v automatu ji rozměň na jednu penici.
- 5/ S peníkem zajdi na záchod.
- 6/ Zde si vezmi kladívko a vyměň ho ve výtahu za hasicí přístroj.
- 7/ Z místnosti vyjdi ven třetími dveřmi.
- 8/ Vylez na bedny ve skladě a vyskoč oknem ven. Když máš u sebe hasicí přístroj, dokážeš projít ohněm a další místnosti. Spadneš do pastí, ale nezoufej. Rychle jdi vlevo a seber klíč (vyměň hasicí přístroj). Přejede tě valec a přijdeš o jeden život (nebo snad odsud vede i jiná cesta?)
- 9/ Klíč otevře dveře do pokoje, ve kterém je laser.
- 10/ Nyní jdi do "pohyblivého" pokoje. U sebe musíš mít klíč s laserem. Otevři klíčem zavřené dveře a rychle vyskoč na stůl s baterií, než se něj spadne závaží. Laser bude okamžitě nabitý.
- 11/ Vyjdi dolním východem.
- 12/ Vezmi plný kanystr a laser a zaleť na Měsíc. Alieni ti již nebudou v cestě překážet. Laser nech v obrazovce u Martanků.
- 13/ Na Zemi opět naplň kanystr.
- 14/ Vezmi si řidičák a skoč na zábradlí v pokoji s helmu. Sjeď dolů a získáš helmu.
- 15/ Najdi knížku, nasad si helmu a v knihovně projdi skrze levitující knížky. Vezmi nožky.
- 16/ Stiskni bedny a nápisem HELP. V místnosti s balónkem se objeví bedna.
- 17/ Nožkami utrhni balónek, seber klíč.
- 18/ V kuchyni vyměň klíč za magnet.
- 19/ Vrať se na Měsíc a do magnetického zámku vlož magnet.
- 20/ Vezmi klíček a dojdi na Zemi do místnosti s spáchem.
- 21/ Dotkni se klíčkem budíku a můžeš se kochat závěrečnou sekvencí.

Trochu jsem návod zjednodušil, ať to nemáte tak lehké.

Za návod děkujeme Jakobovi Slamníčkovi z Brna a těšíme se na další spolupráci.

Popis všech ostatních misí na Středním východě a na evropském kontinentě přineseme v příštím čísle.

TOM

Space Quest I – Kompletní návod

Za tento návod děkujeme M. Volavkovi z Prahy. Byl nejrychlejší a nejpilnějším čtenářem PCM Speciál, kde je tato hra testována. Díky, Milane. Budeme ti posílat zdarma Excalibur po celý rok 1991. Chceš k Milanovi ještě někdo připojit? Pošlete nám návody na hry, které jste dohráli! Rádi je otiskneme.

NA ARCADII

Jdi doleva do místnosti, kde jsou kazety. Moc se zde nezdržuj a vyjdi dveřmi vlevo. Počkaj, až se zavrou dveře a vrať se zpět do místnosti. Druhými dveřmi vejde umírající vedec. Jdi k němu a promluv s ním. Dozvíš se od něj důležité heslo a hned ho na počítači použij. Vezmi si kazetu, a vyjdi znovu dveřmi vlevo. Projdi celé horní patro až do další levé obrazovky. Prohledej mrtvého muže a vezmi mu magnetický klíč. Vrať se doprava a vytahem šed do spodní části obrazu. Upozorněn, až se na dolní části obrazovky objeví nápis "YOU THINK YOU HEAR FOOTSTEPS - Myslis ti, že slyšis kroky", rychle uteč do další části lodě nebo zalez do vytahu, jinak z tebe nepravděle udující další mrtvolku. Proto jste jedná dolejší úkoly - kdo často ukládá pozice na disk, ten nemusí hrát od začátku!

Vejdi do rozstřílených dveří. Jsi v centrále celé lodi. Dvě mrtvá těla hovoří za vše. Jediné, co v centrále funguje, je monitor počítače. Podívej se na něj. Čteš: **THIS IS NOT A TEST** - To není test. Pod nápisem ubíhá čas, který zbývá do autodestrukce Arcadie.

Vrat se do chodby lodi. Jdi jednu obrazovku napravo a použij vytah. Sjeďeš dolů do nejnižšího patra. Jdi vpravo, k ovládacímu panelu uniko-
vého východu. Otevři si unikovou cestu. Opět napravo. Do šerbyň-
vho plastíkovou kartu, pak teprve
můžeš použít vytah. Ocítíš jsi se ve
velině. Jdi ke skříňkám s zámky
jejich ovládací tlačítka. Vezmi si
skafandr a automatického překladače.
Je. Zastí za ovládací ovlá a tiskni

LOOK MAN 2
LOOK SCREEN
ASTRAL BODY
TAKE CARTRIDGE II
SEARCH BODY

TAKE KEYCARD 1

SCREEN

PRESS OPEN 2

| | |
|----------------|---|
| USE KEYCARD | 2 |
| OPEN LEFT | |
| LOOK IN CLOSET | |
| TAKE SUIT | 2 |
| OPEN RIGHT | |
| LOOK IN CLOSET | |
| TAKE GADGET | 2 |

tláčtko vzduchového uzáveru. Vjedí do unikového východu. Na panelu stiskni tlačtko a vyjede malá raketa. Dávaj pozor na otvorené okno, aby nevypadneš do vesmíru. Pak tě nezachrání ani příručka Okna vesmíru dokončen.

Postav se k levým dveřím únikového člunu a vlez dovnitř. Zavři dveře a zapni si pás. Stiskni tlačítko startování, nastav autonavigační přístroj a vrať tam plný kotel.

Malý vtip: jen si stisknete to tlačítko, = kterém je napsáno DONT TOUCH. Kde jste se to ocitli? No přece = hře KING QUEST a také ve druhém Excaliburu!

PRESS AIRLOCK
PRESS PLATFORM
GO TO SHIP
CLOSE DOOR
BUCKLE BELT
PRESS POWER
PRESS AUTONAV
PULL THROTTLE

NA CORONĚ

Rehem letu obdržati udaje s planete Corona. 40 C, neboj, ještě se zahřejí!

Přistání nedopadlo zrovna nejlépe, když bys mohl prodat jen tak nějakývys Sběrným surovinám. Vezmi zachráněný balíček a otevři ho. Ať budeš mít na tom školním výletě po planetě žízeň, napiš DRINK.

Rozváň pasek a vylez z lodí. Vezmi si kousek skla z rozbitého reflektoru. Ted — drž podle mapy. Nechod moc daleko do pouště, sežere tě Cerv — už nedrží dietla! Potřebuješ se dostat mezi dva sloupky nahore na skalkisku. Po cestě ti bude obživať robot - pavouk. Ale ty jsi — nám četl ve sci-fi magazínu Ikarie... eheh, co to povídám, — Spence Piston Magazine, a tak viš, co je to za nebezpečný — potvoru. Jěště pozor na pad doh — uzké horské stezky.

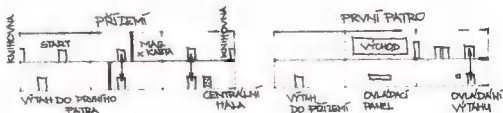
Podarilo = ti dojit přesně mezi
dva sloupky? Dobrodružství pokračuje...

34

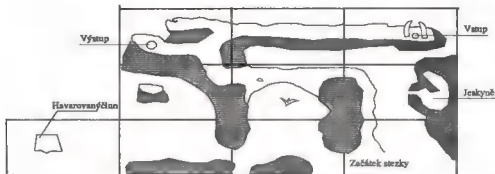
TAKE KIT
OPEN KIT

UNBUCKLE BELT
GET OUT
TAKE CLASS

mezi kameny 1



MAPA SKALNÍHO MASÍVU NA CORONĚ



je uvnitř planety. Hned u výstupu leží malý kámen, seber ho. Neboj se, v komplexu jeskyň se nemůžeš ztratit, jdi stále dopředu.

Z mříží nějaká potvora vystukuje chapadýlka. Nech ji žít a obejdi ji těsně u skály. Na gejtr pak polož kámen a otevři nové dveře. V další místnosti mm moc nezdržuj a vyjdi vlevo nahore.

Nová obrazovka. Zde se naskytne jedinečná možnost vyzkoušet si zákony fyziky v praxi. Použij step zrcadla na paprsek. Bum, a cesta je volná. V další cestě ti budou vadit kapičky, stékající se stropu. Ne, to doopravdy není voda. Za touto překážkou nezapomeň spustit automatického tlumočníka.

Dostal jsi se až k holografickému obrazu. Říká ti, že sledoval celou tvoji cestu po planetě a rád ti pomůže. Ale něco za něco. Žádá tě, abys zlikvidoval příšeru, která žije v jedné z jeskyň na planetě.

Tak mm očti znovu na povrchu. Jdi podle mapy do jeskyň a pavouk stále lákej za sebou. V jeskyni se uklid někde na stranu a obě nestvůry zničí samy sebe. Vezmi si zbytek z ORATA (tak mm jmenovala jedna z příšer) a vrať se k holografickému obrazu. Polož na zem důkaz, že potvora má dožalobno. Otevře mm vchod do nitra planety.

Až odjede alien od počítače, konečně si přehraj kazetu, kterou si nesáš už z Arkadie. Dozvíš se kód k destrukci slunečního generatoru. Vyndej kazetu a nasadni do vozítka, které si od alienů dostal jako darek. Otoč kličem a mm nezapomeň si uložit pozici!

TAKE ROCK

DROP ROCK ON GEYSER

USE GLASS
projít kapičky

TURN ON GADGET

zavazetí příšery
pavoukem
TAKE CHUNK
DROP DART

INSERT CARTRIDGES
TAKE CARTRIDGE

GO TO SKIMMER
TURN KEY

DOBRODRUŽSTVÍ POKRAČUJE

Už víš, proč jsem ti radil, aby sis uložil stav hry? Jízda vozítkem není žádný med, můžeš jen pětikrát narazit na kamen a pak končíš hlavou v písku.

Na konci cesty tě čeká malé městečko, jak vystřížené z kosmické kovbojky. Bar, prodejna raket a robotů, tvrdé i ušné jednání.

Vystup z písečného člunu. Přijde k tobě člověk a nabídne ti za něj 30 bucazoidů (tvrdá planetární měna - poměr k české koruně Státní banka neuvádí). Jen třicet, tak málo? Ne. Za chvíli přijde ten otrava mm. Tentokrát k penězům přidává i jetpack. OK, to by šlo.

Vejdi do baru a zamít k hracímu automatu. Počkej, až předchozí hráč vyhraje hlavní prohru - tři lobbky a vypaří se (doslova). Nastup na jeho místo. Potřetí doporučuji ukládat si pozice! Vyhrát můžeš maximálně 250 peněz.

Jdi k baru a postav mm vedle člověka vpravo. Objednej si třikrát pivko a poslouchej. Dozvíš se spousty zajímavých věcí, třeba že Sarienský koráb je zaparkován v sektoru HH.

Zajdi za obchodníkem (doleva) koupit si raketu. Nabízí jich více, ty potřebuješ tu, která je o jednu obrazovku vyše. Znovu zajdi do baru a vydeleš si alespoň 45 bucazoidů. Vyjdi ven a dej se napravo, tam je prodejna robotů. Kup si pilotního robota, který stojí nahore v patře vpravo od reklamy. Robot tě bude následovat až k tvé raketě. Nasadni a nalož robota. Zeptá mm tě na cíl letu - sektor HH.

Ejhle, raketa nebyla původně ani obchodníka...

za jízdu

TAKE KEY

NO
YES

BEER
DRINK
BEER
BEER
DRINK BEER
BEER
DRINK BEER

BUY SHIP

BUY ROBOT

GO TO SHIP
LOAD ROBOT
HH

POSLEDNÍ DEJSTVÍ

Pilotní robot bezchybně zvládne let mezi meteority a zaparkuje raketu v sektoru HH, hned vedle ohromné lodi Sarienů. Vezmi si jetpack a vystup z rakety. Snaž se pomoci malých motorů jetpacku dostat doprostřed velkých dveří a otevři je. Vlez do tlamy lvoce.

V přechodové kabině chvíli čekej. Objeví se robot, který vystupuje z lodi do vesmíru. Rychle proskoč mezi zavíracími se dveřmi do vnitřku rakety. Napravo v další místnosti je velká bedna. Odlož do ní jetpack a přisůň ji k levé stěně. Vyskoč na bednu a odmontuj ventilační mříž nad tebou. Vstup do ventilační sítě. Sestup po žebříku o jedné obrazovku dolů a vykopni ventilační mříž do další místnosti.

Ocitl jsi se v prádelně. Postřehneš tuhle oblek nepřátel. Otevři pracku a vlez do ní. Malinko se uvnitř zatáhne. Vyjdí ven. Podálo se ti vypral nejen sebe, ale i jednu cizí unifor-

WEAR JETPACK
EXIT SHIP

OPEN AIRLOCK

OPEN TRUNK
PUT JETPACK IN
TRUNK
CLOSE TRUNK
STAND TRUNK
OPEN GRATE
GO VENT
KICK VENT
OPEN VENT

OPEN DOOR
MACHINES
DOOR

EXAMINE UNIFORM
GIVE CARD
TAKE BOMB
dostaneš zbraň

DROP BOMB

SEARCH MAN
PRESS BUTTON
OFF
LOOK PANEL
68SR

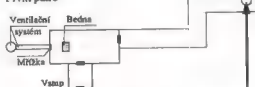
použít výtah
GO TO SHIP
PRESS LAUNCH

mu. Nyní máš řídí podle mapy lodi. Postřehneš se dostat do zbrojnice. Po cestě se s nikým nebas a nevěstěj si ani robotů.

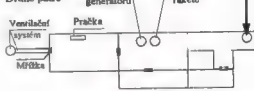
V zbrojnici si prohlédneš uniformu, nalezneš registrační kartu majitele obleku. Robotovi podej kartu. Zatímco robot otekl do vedlejší místnosti, máš asi deset sekund čas na to, abys sebral stolu bombu. Bombu vrhni z lavky na člověka u generátoru. Seběhni k němu dolů. Nešťastí, po cestě jsi zakopl a zaktálela si ti někým helmou. Od této doby je každý koho potkáš připraven do tebe vyprázdnit zásobník své osobní zbraně.

Prohlédneš muže, který leží u slunečního generátoru. Vypni stroj a prohlédni si jeho panel. Sítě tajný kód a generátor během několika málo minut exploduje. Rychle se vrac do místnosti před prádelnou. Druhý výtah bude fungovat. Stačí jen nasednout do unikového modulu. Nezapomeň se pěkně rozloučit.

První patro



Druhé patro



POKEMANIA

| | | |
|---------------|-----------|----------------|
| 1943 | 48721,201 | Energie |
| | 53114,0 | Bomby |
| AD ASTRA | 35853,0 | Nekon.životy |
| AH DIDDUMS | 24786,0 | Nekon.životy |
| AIR WOLF I | 45982,0 | |
| | 23347,0 | |
| | 53705,0 | Nekon.životy |
| AIR WOLF II | 57391,0 | |
| | 57392,0 | |
| | 57393,0 | Nekon.životy |
| ALIEN HIGHWAY | 43626,201 | Nekon.životy |
| | 39412,201 | Energie |
| ARCA NOID | 33702,0 | Nekon.životy |
| | 38540,n | n-počet životů |
| AUTOMANIA | 64968,167 | Nekon.životy |
| | 62615,201 | Cas |
| | 43725,0 | |
| | 62230,201 | Imunita |
| BABALIBA | 49732,0 | Bomby |
| | 56749,0 | Nekon.životy |
| BARBARIAN | 39575,0 | Drax |
| | 37529,0 | Nekon.životy |

| | | |
|----------------|-----------|----------------|
| Beyond the 1.2 | 37424,n | n-počet životů |
| | 42469,201 | Bez duchů |
| | 49298,201 | Imunita |
| | 35862,201 | Imunita |
| BOUNDER | 36687,0 | |
| | 36610,0 | Nekon.životy |
| | 35937,0 | |
| | 37847,0 | Salta |
| BRICK BREAKER | 50009,n | n-počet životů |
| | 50624,0 | Nekon.životy |
| BUBLE | 43873,195 | Nekon.životy |
| | 34481,201 | Na nepřátele |
| | 38869,n | n-počet životů |
| CAMELOT WAR. | 50783,201 | Životy |
| | 55911,201 | Nepřátele |
| CAMMANDO | 31107,201 | Nekon.životy |
| | 61955,201 | Nepřátele |
| CAULDRON | 52974,0 | Nekon.životy |
| | 57578,0 | Energie |
| COSA NOSTRA | 39706,127 | Nekon.životy |
| | 38841,0 | Bomby |
| DEFLEKTOR | 38818,n | n-životy |
| DEVIANTS | 35272,0 | Munice |
| | 61196,0 | Energie |
| EXOLON | 40319,201 | Imunita |
| HYSTERIA | 44607,0 | Imunita |
| JETPAC | 25020,0 | Nekon.životy |

Tipy & Triky

V této rubrice budeme uveřejňovat tzv. Cheat mody. Značka za názvem značí typ počítače, ale v některých případech může podvod fungovat i na jiné typy počítačů.

EXOLON *ZX*

Napíš ZORBA do hi-score. Dostaneš nekonečné životy.

COLOSEUM *ZX*

Do tabulky nejlepších napíš IZABEL. Budeš ještě lepší!

AFTER THE WAR *A*

Heslo do druhé úrovně zní 101069

AFTER THE WAR *ZX*

Heslo do druhé úrovně zní 94656981. Mýšáka na konci úrovně musíš zničit čtyřicetí kopy do hlavy. Tlačítko kopu nahoře před hrou, všechno joystikem nezvládneš.

AFTERBURNER *64*

Zastav hru a natuče: THUNDERBLADE. Až začneš novou hru, použij kláves: G-Extra rakety N-Extra životy
o jednu úroveň dozadu
a jednu úroveň dopředu

ARKANOID II *A*

Do tabulky těch nejlepších napíš DEBBIE S.

BARBARIEN *64*

Na první obrazovce napíš 64 a 59 (i s mezerami), získáš tím nesmrtelnost.

BATMAN THE MOVIE *A*

Na první obrazovce natuče JAMMM, obrazovka se zrcadlově obrátí a ty získáš nesmrtelnost.

BATMAN THE MOVIE *ST*

Podobně jako u Amigy, jen natuče MAJAJ

BATTLE SQUADRON *A*

Nesmrtelnost získáš tak, že stiskneš SPACE a vytučíš CASTOR.

BOEING 737 *64*

Vloď SYS 2076.

BATTLE VALLEY *64*

Napíš m hte ROGER MALLIE THE MAN ON THE TELE. Jistě m ti počítat středě odmění za tento dlouhý nápis.

BEACH VOLLEY *64*

Ve hře napíš DADDYBRACEY a stiskem F1 se dostaneš do dalších úrovní.

BETTER DEAD THAN ALIEN *64*

Jako heslo napíš HOTLINE a písmenem od A do Z podle levelu.

BETTER DEAD THAN ALIEN

Kdy do jednotlivých úrovní zněje

ELEKTRA
SYZYGY
DREAMBUJE PLUG
SOPRANO
MAYONAISE FAUCET
POTATO
WOOMERA NARCISSUS
DEBUTANTE
FIRKIN ACOUSTIC
TRIPTYCH
JEBBERWOKKY
WHIMSICAL
PUNJABI
TIDDLYPOM
KEWPEDOLL
SUPELCHRUTE
EUPHEMISM
GRAMMARIAN CROSSWORD
QUARENTIE

BLOBBER *64*

Stopni hru tlačítkem RUN/STOP a stiskni 'c' a dostaneš m do následující úrovně.

CAPTAIN TRUENO *ZX*

Síra pro druhý den je 270653.

CYBERNOID *64* *ZX*

Napíš RASTLIN m úvodní obrazovce a jsi rázem nesmrtelný.

CARRIER COMMAND *A*

Napíš THE BEST a YET TO BE a jakmile stiskneš SPACE, objeví se Cheat Mode Active. Stiskem '+' získáš imunitu proti protivníkovým raketám.

CHASE H.Q. *A*

Během hry podrž levou myš a střílbu u joysticku. Pak napíš GROWLER. Potom kdykoliv stiskneš klávesu T, dostaneš 60 sekund navíc. A o co v Chase H.Q. jde? Musíš dohonit auto řízené zločincem a narážet do něj tak dlouho, až začne hořet a zastaví.

CHUBBY GRISTLE *16*

V hlavní obrazovce napíš BUUURR. Získáš nekonečné životy.

CYBERNOID II *A*

Napíš na první obrazovce NECRONOMICON a získáš nesmrtelnost. Tlačítkem N m dostaneš do dalších obrazovek.

DEFENDER OF THE CROWN *A*

Jakmile získáš jakékoli území, stiskni rychle, dokud drive stále pracuje, současně klávesy H,I,K,L a získáš 1024 rytířů.

DOMINATOR *16*

V high-score napíš SHAFT, dostaneš nekonečné životy.

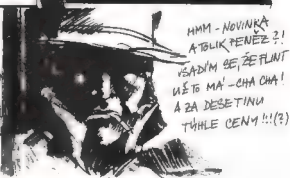
SHADOW OF THE BEAST *A*

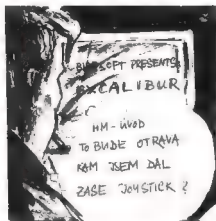
Poček m na poslední obrázek dema, pak stiskni současně levou myš a střílbu u joysticku. Získáš nesmrtelnost.

SHADOW OF THE BEAST II *A*

Zajdi k prvnímu bojovníku v lese. Poček, až se tě zeptá na PASSWORD, pak stiskni tlačítko A. Tvoje odpověď bude znít: TEN PINTS.

EXCALIBUR





POPULOUS *

Tabulka vám prozradí vstupní kódy do jednotlivých úrovní. Najdete v ní všechny důležité informace o dobře i zlé straně.

SUPER CARS *

Když ■ nahlavá druhá level, napište místo jména ODIE a ve třetí level BIGC.

HOLLYWOOD POKER PRO *

Na klávesnici společně podržte H a F9. Myši klikněte na DROP a dostanete do hry další peníze.

ASTRO MARINE CORPS *

Na zadání "Enter Code:" zadejte kód MOSTROMO. Muž se objeví ■ druhé zóně.

X OUT *

Váimněte si v pravém dolním rohu obrazovky malého Neptuna. Jestliže si vyberete nejjednodušší loď ■ dáte mu do pusy nejlevnější strelu, dostanete 200 000.

OPERATION

THUNDERBOLT *

Napište kód SPECCY MODE do tabulky nejlepších střelců.

ROBOCOP *

Hru pausnete ■ napište: BEST KEPT SECRET. Nezapomeníte psát i mezery. Entrem se vrátíte znovu do hry.

FIGHTER SCORER

A

Napiš místo svého jména do tabulky pilotů BUCKAROO. Získáš volný přístup ke všem misím.

... a ten nejlepší nakonec pro všechny

SHADOW OF THE HOUSENKA

Vůbec nikdy za hry nemusíš mačkat: GET OUT OF MY MIND, DISKS, AND LIFE, BLOODY CHICK (včetně mezer a čárek).

| LEVEL | JMENO | TYP ZEME | BŮH | | | | | DÁBEL | | | | | VODA | | |
|-------|--------------|----------|-----------|-----------|--------|-------|-------|---------|-----------|-----------|--------|-------|------|-------|------------|
| | | | OBYVATELÉ | ZEMETŘENÍ | BAZINY | RYTÍR | SOPKA | POVOZEN | OBYVATELÉ | ZEMETŘENÍ | BAZINY | RYTÍR | | SOPKA | POVOZEN |
| 0 | Genesis | Tráva | 3 | * | * | * | * | * | 3 | - | - | - | - | - | Nebezpečná |
| 4 | Caldiehill | Tráva | 3 | * | * | * | * | * | 3 | - | - | - | - | - | Nebezpečná |
| 9 | Burtwildon | Poušť | 3 | * | * | * | * | * | 3 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 12 | Bilecmet | Sněh | 2 | * | * | * | * | * | 2 | * | - | - | - | - | Neškodná |
| 17 | Immusill | Skála | 3 | * | * | * | * | * | 3 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 18 | Hobdiatory | Skála | 3 | * | * | * | * | * | 3 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 20 | Shadted | Sněh | 6 | * | * | * | * | * | 3 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 23 | Sadwillo | Sněh | 6 | * | * | * | * | * | 3 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 27 | Miamprme | Skála | 3 | * | * | * | * | * | 3 | * | - | - | - | - | Nebezpečná |
| 32 | Shidishole | Tráva | 3 | * | * | * | * | * | 3 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 34 | Joatme | Tráva | 3 | * | * | * | * | * | 3 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 36 | Caltzoboy | Poušť | 1 | * | * | * | * | * | 3 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 38 | Swaingpal | Poušť | 1 | * | * | * | * | * | 3 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 40 | Eosmelas | Sněh | 3 | * | * | * | * | * | 3 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 44 | Bilador | Sněh | 3 | * | * | * | * | * | 3 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 46 | Weavinport | Skála | 1 | * | * | * | * | * | 6 | - | - | - | - | - | Nebezpečná |
| 50 | Hobozjob | Tráva | 1 | * | * | * | * | * | 1 | - | - | - | - | - | Nebezpečná |
| 52 | Shadogodon | Tráva | 1 | * | * | * | * | * | 1 | - | - | - | - | - | Nebezpečná |
| 56 | Lowhipbar | Sněh | 3 | * | * | * | * | * | 3 | - | - | - | - | - | Nebezpečná |
| 58 | Veryelin | Sněh | 3 | * | * | * | * | * | 3 | - | - | - | - | - | Nebezpečná |
| 60 | Haminamar | Skála | 3 | - | * | * | * | * | 3 | - | - | - | - | - | Nebezpečná |
| 64 | Shiozer | Skála | 3 | - | * | * | * | * | 3 | - | - | - | - | - | Nebezpečná |
| 68 | Camelug | Poušť | 3 | * | * | * | * | * | 1 | - | - | - | - | - | Nebezpečná |
| 72 | Eoaieing | Poušť | 30 | * | - | - | - | - | 30 | - | - | - | - | - | Nebezpečná |
| 77 | Ringoxmet | Tráva | 1 | * | * | * | * | * | 1 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 83 | Bugmptory | Sněh | 2 | * | * | * | * | * | 4 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 90 | Veryytory | Poušť | 30 | * | - | - | - | - | 30 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 97 | Flirtidihole | Sněh | 1 | * | * | * | * | * | 1 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 103 | Kiltsoopal | Poušť | 5 | - | * | * | * | * | 2 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 106 | Morenal | Poušť | 5 | - | * | * | * | * | 2 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 110 | Meavdepal | Poušť | 5 | - | * | * | * | * | 2 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 114 | Hobiepil | Poušť | 5 | - | * | * | * | * | 2 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 118 | Binyport | Poušť | 4 | - | * | * | * | * | 4 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 120 | Loweat | Tráva | 1 | * | * | * | * | * | 1 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 123 | Miaulin | Tráva | 1 | * | * | * | * | * | 1 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 126 | Suzkoplug | Skála | 5 | - | * | * | * | * | 2 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 128 | Shiebar | Skála | 5 | - | * | * | * | * | 2 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 133 | Seooxlug | Tráva | 5 | - | * | * | * | * | 2 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 136 | Eoaqueue | Skála | 5 | - | * | * | * | * | 2 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 138 | Mordeord | Skála | 5 | - | * | * | * | * | 2 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 139 | Nimdicon | Skála | 5 | - | * | * | * | * | 2 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 141 | Ringigstory | Tráva | 4 | - | * | * | * | * | 4 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 146 | Hobycon | Poušť | 3 | - | * | * | * | * | 3 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 151 | Saduham | Poušť | 3 | - | * | * | * | * | 3 | - | - | - | - | - | Nebezpečná |
| 155 | Mininghole | Skála | 5 | - | * | * | * | * | 3 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 161 | Hurtaick | Tráva | 20 | - | * | * | * | * | 20 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 172 | Bilaspil | Sněh | 3 | * | * | * | * | * | 3 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 178 | Hobquet | Tráva | 1 | - | * | * | * | * | 1 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 179 | Bugupil | Tráva | 1 | - | * | * | * | * | 1 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 184 | Lowiout | Sněh | 3 | - | * | * | * | * | 3 | - | - | - | - | - | Neškodná |
| 190 | Swasamar | Skála | 4 | - | * | * | * | * | 4 | - | - | - | - | - | Neškodná |

dokončení příště

David Hanousek:

Game over



Drahý strýčku!

Vím, jak miluješ inteligentní počítačové hry, a proto Ti posílám jednu, kterou jsem sám vytvořil. Mávnoucí, že je velmi originální. Jsi první, kdo se pokusí slát se "Pánem hradu".

Přijmemos oslavu Tuzho svátku přeje Ronnice.

Daxton se zamyslel. Tak vida, ten mladý flouček taky někdy na něčem pracuje... Má dost drzosti na tu, aby mi posílal dárky, i když ví, jak ho nemám. Daxton se zájmem obrátil v ruce disku a duhovým nápisem Pán hradu. Zvědavost ho přiměla, aby ji zasunul do počítače, který ležel před ním na stole a byl speciálně určen k provozování her, což byla opravdu Daxtonova nejoblíbenější zábava.

Vstal a došel zamknout dveře. Jestli to bude nemístný žertík, nemusí jeho žena vědět, jak se na něj z obrazovky tělí nějaký jemu podobný paroháč, a jestli ne... Daxton k smrti nesnášel, když ho při hrání někdo ruší. Znovu se pohodlně usadil. Pár metrů před ním na stěně rozsvítila velkoplošná obrazovka. Po několika bliknáních sjel shora nápis:

KÓDEM KE VSTUPU JE ČÍSLO.
SCÍTEJTE PROTO ČÍSLO,
KTERÁ SE BUDOU OBJEVOVAT!

Za okamžik nápis zmizel, obrazovka zčernala a objevila se velká svítivá kružnice. Začala se zmenšovat, == jejím původním místě == objevovaly další a další, které == zmenšovaly za ní, a uprostřed

obrazovky mizely.

Co mu to ten blupák poslal, pomyslel si Daxton a opřel si hlavu v opěrku křesla. Upřeně hleděl na obrazovku.

Pohybující se kružnice vyvolávaly ospalost. == se v jejích středu objevilo číslo. Devět, zaznamenal Daxton. Číslo zmizelo a objevilo == další. Osm. Další. Sedm. Pulsující kružnice k sobě magicky přitahovaly Daxtonův pohled. S rostoucí malátností == dělalo čím dál tím větší potíže sčítat objevující se čísla, která se zřejmě blížila k jedničce. U čtyřky už nebyl sčítání schopen a také nebyl schopen odtrhnout zrak a mysl od obrazovky. Vnímá jen zrychlující se pohyby kružnic a monotónní zvuk velmi nízké frekvence, který zněl z reproduktorů. Náhle ho osblil záblesk...

Stál uprostřed zelené louky, na kterou dopadaly paprsky zapadajícího slunce. Čítal zůstatky lehkost == celém těle.

Rozhlédl se kolem. Krajina byla podivná a ponurá. Obzvlášť chmurné působilo hrad, který se tyčil v daleké == skále. Právě přes jeho černé kamenné zdi vystupoval rudé slunce do téhož míst své poslední pozdravy světla a tepla.

Co si ho pobízelo, aby se vydal tím směrem. Jak kráček a tráva mu ištila pod nohama, uvědomil si, že je úplně nahý. Kuspodiv ho to vůbec nevyvedlo z míry. Necítil chlad. Na kráji lesa, který se před ním tyčil jako tmavá hrabla, ležel ve směru jeho chůze velký bažan. Jak k němu přiblížil, pomalu rozeznával písmena nápisu, který byl

do skály vytesán. Když se před kamennem zastavil, četl:

TO, CO PROTI TEMNÝM SILÁM
DO BOJE MÁ BÝTI BRÁNO,
JE TU PRO SMĚLÉHO DAXE
V HLOUBI ZEMĚ ZAKOPANO.

Šípka pod nápisem měla kořmo dolů.

Daxe, Daxe, přemýšlel. Co tu jen...

"No ovšem!", vykřikl tak nahlas, že se lekl a rozhlédl == kolem, jestli ho někdo neslyšel. Je to jen hra! Výborná hra a hraju jí já, Ellery Daxton.

Přemýšlivý skék nad hlavou ho přiměl publikovat vzburu. Ve výšce kroužilo několik havranů. S kráčením a skotoboláním se spouštěli níž a zase vzletěli do velké výšky, zdálo == však, že Daxtona nespouštějí z očí. Sklepl na zem == ohromně uvažoval. Ty dokonale ujemil! Prohlížel si svoje tělo. S údivem zjistil, že == něm rysují mužské svaly a že jeho nynější postava vůbec nekoresponduje se vzpomínkami, z nichž se nutilo číst obhlédnout a ucháňho.

Rozpřáhl se a už silou udeřil seufemou pětici do skály. Vzápětí se zkeroužil bolestí. Všechno dokonale, přemýšlel zaťutě a šel si naraženou rukou. Vidím, cítím, slyším. Ale nic se nám nemůže stát. Je to jen hra. Samozřejmě. A teď...

Jde se na věc. Daxton přes bulel v ruce cítil, jak == s ním probouzí bratrská vášeň. I když v dané situaci bylo cosi neobvyklého, dostával se == alespoň psychicky == do starých kolejí. Teď rychle jednat! Světla uadem ubýval a instrukce je jasná. Otázka, jak "hra" skončí, mu vůbec nepříšla == mysl. Ouládala ho euforie blízkého dobrodružství.

Začal nezaměřenou rukou brabal na místě, kam ukazovala šípka, a brzy zavánil prsty o kov. Po chvilu vytáhl s námahou ze země protáhlou trubici, jejíž úkio bylo posázeno lpytytými kameny. Ty byly uspořádány do nápisu:

NEPORAZITELNÝ JE TEN,
KDO MEČ TRIAS V RUCE DRŽÍMÁ,
VŠECHNY TEMNÉ SILY KRUTÉ
VELIKÁ Z NĚJ HRUZA JÍMÁ.

Uvnitř ležel opravdu meč, pod ním složená modrá kombinéza a vysoké boty. Daxton se oblékl, obul a uchopil meč. Ten se lekl == posledních slunečních paprscích, a dokonce se zdálo, že sám vydává jakousi tlumenou záři.

Daxton == vydal k hradu.

V houstnoucím šeru lesa postu-

poval zpočátku pomalu a opatrně, ale po chvíli si oči zvykly a jeho chůze se zrychlila. V ruce držal meč, jehož záře mu pomáhala v orientaci. Byl připraven na útok ze všech směrů.

Stromy rostly poměrně daleko od sebe, takže mu při chůzi příliš nevadily. Slezal do prohlubně a znovu lhal na svou, nepocívil však ani náznak únavy. Ještě vyšel z lesa, úplně se setnulo. Po chvíli se na oblohu vyhoupl stříbrný měsíc, který zalil krajinu svým chladným světlem.

Daxton se opět u meče a prohlížel si úchvatnou scenérii, která se před ním rozprostírala.

Naproti němu, na druhé straně údolí, kterým protékala s tlachými křovinami říčka, se tyčil skáň masiv, obklopený hlubokým lesem. Na něm, osvětlen kulatým okem měsíce, stál hrad se svou věží, zubalými bradami a padacím mostem. Musl být spoután a jeho otevřená doba čelila visela bezmocně dolů ze skály. Kromě humení říčky žádný zvuk nerušil důstojnost tohoto obrazu.

Sešel po stráně dolů k řece. Zdálo se mu, že je mladá. Naklonil se nad hladinu a zkusil mečem hloubku. Bylo tam vody asi do poloviny lýtky. Vyhrotil tedy do řeky a začal se brodít na druhou stranu. Proud ho občas o kousek strhl, ale přesto postupoval rychle. Po chvíli vysoupil na protějším břehu těsně u úpatí skáň skály. Zůstal stát a odpočíval. Náhle polekaně zamával mečem, protože se kousek před ním na skále rozsvítil písmena. Točila nápis:

VE SKLEPENÍ HRADU KUČÍ,
PŘEVÁLUJE SE A STĚNA,
STRAŠLIVÝ HLAD JI TĚD MUČÍ
- BRZY BUDE NASYCENÁ.

Tak takhle, pomyslel si Daxton. To pravě čeká až nahoře. A nedbaje na své vlně klovavé boty začal lhat na skálu. Stoupal pomalu a nemotorně, protože mu přebíhal meč. Skála byla dost srnatá, ale našel si pňá výstupků.

Když byl už v polovině, pevně se držel, podíval se dolů. Nebyl to pěkný pohled. Obrátil se zpět ke skále a umínil si, že se už nebudě ohlížet.

Zanedlouho už visel na jednom z řetězů padacího mostu, když předtím vhořel meč naboru do otevřené brány. Ve chvíli stánu na nádvoří před bradem. Oddychoval a přemýšlel. Jakže to bylo? Ve sklepení hradu kučí...

Trvalo mu dlouho, než našel vchod do podzemí. Obcházel kamenné zdi, až objevil ve výklenku na druhé straně hradu malá dřívka, tonoucí ve tmě. Když do nich kopl, se skřípěním se otevřela. Vstoupil opatrně dovnitř.

Jestliže venku byla tma, pak zde, nebyl meč, by neviděl ani na špičku vlasního nosu. Díky meči však rozeznával, že stojí u úzké a nízké chodby s vlnitými stěnami, která se svažuje kamzí do hlubin bory. Zdálo se mu, že cítí něco jako hnující maso.

Náhle na něho padla liseň. Je to hra, ukliďoval se. Teď se do toho lepru pustíš!

Postupoval chodbou níž a níž. Slácela se mírným obloukem stále vlevo, ale pozorněbly zlatičky nabíraly na ostrosi, až po té nejostřejší chodba ústila do dlouhého tunelu, na jehož konci blikalo světlo. Opatrně se k němu blížil a přitom si uvědomoval, jak vůně tu páchno smílova. Ve zpacené ruce svíral meč a zhluboka oddychoval. Cítil, že přichází rozhodující střetnutí.

Vídel, že světlo přichází z nějaké vlnití místnosti. Zastlechl chvěním a cinkáním.

Pár kroků před vchodem, do něhož ústila úzká chodba, se zastavil. Chvilu šíval odvahy a pak se vřít s napjatým mečem dovnitř.

Na stěnách bořely poschodné, které osvětlovaly prapodivnou prostoru. Byla velká a byla v ní rozmístěny nástroje. Při pohledu na ně Daxtonovi okamžitě nashořila buší kůže.

Mučná, leptal si Daxton a zděšeně hleděl na kusy masa, rozházené po stolech.

Vlasy se ozval příšerný smích. Zněl ze všech koutů místnosti, rozléhal se, ryčel, řval. Řetězy visící ze stropu se s řinčením rozhoupaly.

Daxton skočil ke dveřím, ale s brázdou zřítis, že narazil do zdi. Obrátil se, přitiskl se zády k ní, kde dřív byl vchod, a zmaleně se rozhlížel.

Ohlušující smích ustal tak náhle, jak začal.

"Jsem rád, že jsi přišel", řekl známý, téměř dětský hlas. "Uřídl bych vědět, co to všechno znamená. Vysvětlím ti to pěkně popořádku."

Daxton seděl, opřen u zdi, a pátal vyřetěženými očima po místnosti.

"Když jsem si tak jednou hrál s počítačem, napadlo mě, jestli lze

člověka prostřednictvím obrazovky zhyponizovat. Využil jsem jistých metod z oblasti psychologie a nejlépeji dokladem mého úspěchu je tvoje přítomnost zde. Samozřejmě ne přítomnost fyzická. Tvoje sádelné tělo leží rozvalené u křesle u tebe doma, kdežto tvoje mysl se kerčí ustrášeně u koutů tady. Počítal jsem, že dokonalemu sugesci dovedl až sem. Bylo to docela zbytečné, ale chtěl jsem, aby ses ještě pobavil."

Nepřemýšlel u tom, jak se z toho dostal a pěkně se probudil doma u křesle. To by někdo musel odvrátit tvoje oči od obrazovky - nebo by počítal musel vyslat speciální impulsy."

Hlas se zasmál. "A uzhledem k tomu, že je tvoje tělo u křesle bez vlády, ty ses jistě u pokoji zamkl, a takhle celá tvoje cesta sem trvala ve skutečnosti necelých pět minut, nepočítám za pravděpodobné, že by s tebou někdo pomhl."

"A co moje žena," napadlo Daxtona. "Moje Joan... Ta by snad mohla..."

"A jestli si myslíš, že by to mohla udelat tvoje žena," pokračoval hlas, "tak uvaž, jak často chodí v poslední době na nákupy, ke kaderníkovi a na návštěvy k příleklým. To víš, od té doby, cos měl, ubohého srota, od vás vyňmal, a já si musel najít byl na druhé straně města, nemáme se s Joan scházet tak pohodlně jako dřív. Ach, když si vzpomenu, jak jsem se s ní jednou pomiloval na manželské posteli, když ty jsi chrápal opilý hned vedle...", zamlul se hlas.

"Dostl" vykřikl Daxton skřipaje zubu. Vyskočil na nohy a zamlul se vypátral, odkud hlas vychází.

"A teď se dostaneme ke zlatému hřebu mých výzkumů", pronášel hlas slavnostně.

"Vytlu k tvému mozku prostřednictvím obrazovky signál. Podle mých předpokladů by měl způsobit velmi rozsáhlé změny v sedě kůže mozkové."

"Bože, to ne...", zastlepal Daxton.

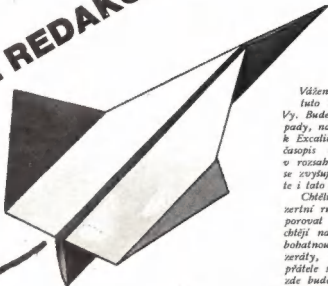
"Bobužel jsem si to nemohl prakticky ověřit. Přinejhorším se z tranzu probudíš - demenční. Ale daleko spíš se při svém chatrném zdraví..."

Mučnou se rozlehl pronikavý výkřik.

Tělo u křesle se prudce vzepjalo - a skleslo.

"... už neprobudíš" dodal hlas se smíchem.

Z REDAKCE



DO REDAKCE



Vážení přátelé,
tuto stranu budete psát hlavně Vy. Budeme zde otiskovat Vaše nápady, náměty, připomínky i kritiku k Excaliburu. Každý dobrý západní časopis má tuto rubriku alespoň v rozsahu dvou stran. Doufáme, že se zvyšujícím počtem čtenářů poroste i tato strana.

Chtěli bychom také otevřít inzertní rubriku, nebudeme však podporovat softwarové piráty, kteří chtějí na nelegálním kopírování her bohatnout. Rádi však otiskneme inzertaty, ve kterých budete hledat přátelé s podobným koníčkem. Dále zde budeme otiskovat i krátké klubové zprávy či jiné informace, týkající se počítačové zábavy.

Ještě jedna dobře miněná rada: možná, že s naším prvním číslem jste tak spokojeni, že si koupíte i druhé. Nelze však spoléhat, že ta prodejna nebo ten kamelot, kde jste koupili toto číslo, bude mít druhé.

Proto neváhejte a předplatte si ho. Instrukce najdete na zadní straně v reklamě firmy PCP. Excalibur totiž do čísla 3 bude vycházet jen ve velmi omezeném nákladu. Snadno se Vám může stát, že Vám jedno z prvních čísel bude chybět do celého ročníku.

P.S. Samozřejmě rádi otiskneme v rubrice jak dále každý dobrý popis nebo plánek. Jistě jste již řadu her dohráli a tak pro Vás bude hračkou sednout si a napsat nebo nakreslit něco, čím byste potěšili i druhé. Uveřejněné příspěvky samozřejmě budeme honorovat.

Lukáš "Luke" Ladra

ADRESA NAŠÍ REDAKCE:

PCP
Excalibur
P.O.Box 414
111 21 Praha 1.



Co najdete v únorovém Excaliburu

Testy a recenze:

- Tip roku: Lemmings - nový hit Pygnosis na obzoru!
- The Lost Patrol - dobrodružství x vietnamského pralesa, které svlajjí příznivci jak strategických, tak akčních her
- F19 - Stealth - neviditelný bombardér bude létat nejen nad hrádkem, ale i v Excaliburu
 - Winter Games/Beach Volley - brochu sportu na počítači
 - Xenon Megablast - něco pro elitní šleřce
- Shadow of the Beast - opět výborný Pygnosis - příběh Přítelky se začíná...
 - a nejméně dalších 10 her

Jak dál:

- ještě pár slov o Millennium 2.2
 - dokončení Retaliatoru
- Maniac Mansion - kompletní návod
- 2 plány pro 8-bity - představení Excaliburu
 - Pokemania - Tipy & Triky
- a ještě další hry a návody v Excaliburu 2.

Vyjde poslední týden v únoru.

LITERATURA

PLATÍ OD 16.1.91

1

Nabídka a ceník firmy
PCP

PRO VÁS

Excalibur (Ex) - Měsíčník s popisy, návody a hodnoceními her na všechny u nás rozšířené počítače. Nechybí ani různé typy a triky, novinky i reportáže. Původně příloha **PCM** začíná tedy **Excalibur** vzhledem k velkému zájmu členů začít vycházet samostatně v rozsahu zatím 32 stran a stojí jen 18 Kčs. Předplatné na čísla 2-6/91 činí 90 Kčs.

Amiga Magazin (AM) - dlouho očekávaný specializovaný měsíčník pro uživatele počítače Amiga se objeví na našem trhu na počátku února letošního roku! Obsah **AM** se ne nábodou podobá známému časopisu od firmy Mark & Technik, redakce respektuje specifické čs. podmínky. Rozsah prvního čísla **AM** je 32 stran A4. Cena 28 Kčs je oproti 7 DM za jeho "velké bratry" nesrovnatelně nízká. Předplatné **AM** 1-6/91 je 128 Kčs.

Popular Computer Magazin (PCM) - Měsíčník, zabývající se výpočetní technikou. Časopis obsahuje články, recenze, reportáže, testy, porovnání hardware i software aj. Minimální rozsah časopisu je 32 stran a bude se rozšiřovat. Loňské problémy s **PCM** jsou překonány a **PCM** začíná vycházet pravidelně. V tomto roce vyjde 12 čísel. Přílohy **PCM** jsou: **PC Computer Magazin**, **ST Magazin** a **8 bit Computer Magazin**. **PCM** stojí jen 10,- Kčs. Předplatné na čísla 1-12/91 činí 120 Kčs.

Počítačové noviny (PN) - 14-denník, ve kterém najdete novinky, reportáže, recenze, odpovědi na otázky členů aj. Rozsah novin je zatím 4 strany a cena 2,50 Kčs. Předplatné na prvních 24 čísel je pouhých 60 Kčs.

Osobní počítače (OP) - publikace, ve které najdete informace o počítačích Atari ST(FM)-STE, Amiga 500/2000/3000, IBM PC kompatibilní, Archimedes. Dále jejich ceny, slovník základních pojmů, dozvíte se něco o sedém dovozu. Začátečnickům a uživatelům 8 bit. počítačů poradí, jak si vybrat vhodný počítač. Zatím jediná publikace tohoto druhu v ČSFR. Rozsah 32 stran, cena 20 Kčs. Posledních 1000 kusů. Expedici provádí přímo PCP.



box 414
111 21 Praha 1

Amiga Magazin

BOJÍTE SE INFLACE?

PTATE SE, JAK INVESTOVAT PENÍZE?

Uložit do banky?

Koupit valuty?

Nakoupit kacířské zboží?

Ano, to je možná.

Nabízíme Vám však něco mnohem:

PŘEDPLATTE SI

LITERATURNÍ FIRMY PCP!

**SOUČASNÉ CENY JSOU NÍZKÉ,
BUDOUCÍ MOHOU BÝT VÝŠÍ.**

**CENOVÝ ROZDÍL -
TO JE VÁŠ ZISK!**

Firma PCP dbá o to, aby předplatitelé byli vyhovováni před ostatními členy. Kromě takové samostatnosti, jakou je poštovní zaručená, zavádí slevy pro předplatitele. První předplatitelé **PCM** měli slevu 20 % z ceny, kdo zaplatil 120 Kčs, měl dokonce nárok na **PCM** a **PN**. V současné ekonomické situaci, kdy sloupají ceny snad všeho a přitom inflace je asi 20 - 30 %, je pro naši firmu zcela neúnosné poskytovat novým předplatitelům slevy. Nadále je mimořádně výhodné si literaturu PCP předplatit: FIRMA PCP ZARUČUJE VŠEM PŘEDPLATITELŮM, ŽE NEBUDE MĚNIT CENY SE ZPĚTNOU PLATNOSTÍ, tj. kdo si předplatí 12 čísel **PCM** po 10 Kčs, dostane 12 čísel **PCM**, i kdyby mezitím **PCM** zdražilo na 20 Kčs. Tyto předplatitelské ceny platí k 16.1. 1991. Kdo zaradil s platbou, může se mu přiblížit, že ceny sloupnou a zaplatí více.

Jak si předplatit žádané tituly?

K tomuto číslu **Excaliburu** přikládáme speciální nabídku pro uživatele počítače Amiga a složenku, která slouží i jako objednávka. Pokud máte zájem o odběr nabízených titulů, uhradte příslušnou finanční částku prostřednictvím této složenky. POZOR! Nezapomněte vyznačit ve zprávě pro příjemce, kolik a za co platíte. Další složenky Vám zašle na požádání firma DUPRESS.

**OBJEDNÁVKY PŘEDPLATNĚHO
A EXPEDICI PRO PŘEDPLATITELE ZAJIŠTUJE
DUPRESS, PODOLSKÁ 110, 147 00, PRAHA 4.**

Informujte, prosím, své přátele a známé o nabídce naší firmy.

VÝHRADNÍ DISTRIBUTOR VÝROBKŮ FIRMY PCP PRO ČSFR

Vám nabízí možnost velice slušného výděлку,

když se stanete prodejci nebo distributory literatury firmy PCP.

Pro informace píše na adresu výhradního distributora výrobků firmy PCP pro ČSFR:

Marek Nachtigall, Plojharova 7, 162 00, Praha 6.